零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 9月
Vol.203
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

ChinaJoy 12年 游戏百花共齐放，产业百家同争鸣

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



极速体验

深渊
战无止境，为战而战

新剑侠传奇
消费情怀的历史遗留作品

单机强打攻略

圣域3
砍杀之旅，圣域无双

英雄联盟专区

你的野区我养猪
S4新手打野教学

LOL攻击防御那点事

游戏X光片

ChinaJoy 长焦距

新游大观

风暴英雄
全新定义MOBA游戏

封面游戏

最终幻想14
经典再临，感动回归
网游攻略全指引

9月

最初的
最终幻想® XIV
ONLINE
FINAL FANTASY®
FF.SDO.COM
风靡全球27年
首次登陆中国
盛大游戏 SQUARE ENIX

Fashion Make You Joy!

2014 FASHI?N JOY

上海国际时尚中心

游戏 GAME · 动漫 ANIMATION · 生活 LIFE

9.13–9.14

1PLAYER

2PLAYER

PCHOME WWW.PCHOME.NET

数码影像俱乐部 DCCLUB.PCHOME.NET

电脑乐园 APP评测

电脑乐园 游戏攻略

iQIYI 爱奇艺 悦 享 品 质

GAMESPOT 中文站

有趣点 YOUQUDIAN.COM

kds life 宽带山·第一城市消费门户

FUTREE

MIXER COFFEE.SNACK & TEA

啡你啡思

上海美術電影製片廠 SHANGHAI ANIMATION FILM STUDIOS

MWSJ 木玩世家 SINCE1973

巨人移动 GIANT MOBILE

小葱游戏 www.xiaocong.tv

蜂巢游戏 gamecomb.com

Snail Born to dream





营业时间：周一至周五:11:00-21:30
周六,周日及
国定节假日:10:00-21:30

网　　址：www.in-sfc.com

地　　址：上海市杨浦区杨树浦路2866号（内江路口）

邮　　编：200090　　服务热线：021-60708200

交　　通：
- 四号线杨树浦路站2号出口→135公交车至内江路站下
- 八号线延吉中路站5号出口→577公交车至内江路站下
- 十二号线爱国路站3号出口→步行1.3公里

免费接驳班车

（每周六，日两天及节假日运行）具体时间请洽询各馆礼宾处

四号线杨树浦路站2号出口 十二号线隆昌路站2号出口

CONTENTS 2014.09

游戏攻略 目录

002 网游风云榜

004 游戏新闻

008 游戏 X 光片

012 网游最前沿
龙之谷
冒险岛 2

016 网游攻略全指引
FF14
经典再临，感动回归
神谕之战
迟到的大作，能否力挽狂澜？

024 新游大腕
风暴英雄
全新定义 MOBA 游戏

028 单机新作预告
自由原始人
终极将军：葛底斯堡
圣铠传说
无尽传奇

034 极速体验
深渊
战无止境，为战而战
新剑侠传奇
消费情怀的历史遗留作品

038 新游小编评

040 圣域 3
砍杀之旅，圣域无双

044 英雄联盟专区
你的野区我养猪
S4 新手打野教学
LOL 攻击防御那点事

050 专题企划
2014 ChinaJay
游戏百花共齐放，产业百家同争鸣

056 GAME 后勤组
攒机月月谈
时尚 IT

060 2014 ChinaJoy 专题
2014 ChinaJoy Cosplay 嘉年华
全国总决赛圆满落幕

062 第一现场

067 面对面

070 玩家交流

072 微专栏

电攻网游风云榜



健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇
文字编辑：张贞颖 陈奇 张上千惠 梁利庆
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘嵩
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
天涯明月刀	CGWR: 8.96 分
最终幻想 14	CGWR: 8.77 分
TERA	CGWR: 8.67 分
灵魂回响	CGWR: 8.55 分
天神纪	CGWR: 8.54 分
使命召唤 OL	CGWR: 8.45 分
射雕 ZERO	CGWR: 8.39 分
魔界村 OL	CGWR: 8.20 分
幻想神域	CGWR: 8.18 分
神雕侠侣	CGWR: 8.15 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
FIFA15	9.0
终极街头霸王 4	8.9
崛起 3：泰坦之王	8.8
圣域 3	8.7
看门狗	8.7
模拟人生 4	8.3
狙击精英 3	8.0
自由原始人	7.5
新剑侠传奇	7.2
万智牌：旅法师对决 2015	7.2

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

◄ 声 明 ►

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权(杂志原本、选编本出版权)归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS 游戏新闻

编：公羊 美：grass

微新闻











1 没买游戏也能一起玩 PS4 新增 Share Play 功能

在德国科隆举行的 GamesCom 2014 游戏展上，SCE 正式公布有关 PlayStation 4 系统软件 2.00 版本的详细资料，将会首次加入 Share Play 游戏共享功能。Share Play 其中一项功能就是，当玩家在玩一些游戏的多人合作模式时，即使好友并没有购买该款游戏，也可以通过网络邀请他一起合作。

2 广电总局：未来将进一步提高游戏审批效率

面对新局面带来的新挑战，国家新闻出版广电总局数字出版司副司长宋建新在第十二届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）期间就围绕游戏管理工作有关问题回答了记者的提问。“我们会出台新的管理措施，简化内容审批程序，提高审批效率，帮助游戏厂商生产更多优质游戏，满足游戏市场多层次的市场需要。”

3 8.15 凌晨，WOW6.0 CG 首映

《魔兽世界》6.0 版本 CG 首映礼于 8 月 15 日凌晨召开。并已确定《魔兽世界》新资料片《德拉诺之王》美服于 2014 年 11 月 13 日上线，网易同时表示国服会尽量争取如这次的开场动画一样同步。

4 ICLOUD，你要安全还是快捷？

如果让你在云服务的传输速度和安全性间必须做一个取舍，你会倾向于哪一边？部分苹果 iCloud 服务的使用者，现在就面临着这样的选择。日前抚州市政府在自己的官网上正式确认 iCloud 中国用户数据生产的流量会割接至中国电信的云存储服务，后者也将因此成为苹果公司「在中国大陆地区唯一的云存储服务提供商」。

5 Bing 搜索变得更聪明了

之前 Google 曾为自己的搜索服务加入过自动「理解」搜索内容并回答相关问题的功能，时至今日，Bing 也学会了这一招。用不了多久，当你搜索过「Engadget」之后，再问「它是什么种类的网站」，Bing 就会自动给出类似科技、数码这样的答案，免去了使用者再输入一遍「Engadget」的麻烦。

6 腾讯游戏被曝“开除”竞争对手家属

一篇作者署名为“陈小花”的博文《我被开除了》在网络上广为传播。据“陈小花”描述，她 2012 年 7 月从复旦大学研究生毕业之后去了腾讯公司，先后负责《天天连萌》、《天天酷跑》等手游运营、策划。日前突然通知被开除。据了解，“陈小花”是目前最火热手机游戏《刀塔传奇》研发商莉莉丝 CEO 王信文的妻子。而王信文此前也是腾讯游戏员工，《刀塔传奇》为其 2013 年离开腾讯后创业的成名作。

7 以后 Steam 上也能看剧听音乐了

说到电影、连续剧、音乐等媒体消费，大家多数会先想到 iTunes 和 Google Play 这两大数码商店。不过，Twitter 一用户最近在 Steam 的源代码中发现，前文提到的这几类东西居然也作为应用种类出现在了代码之中，所以理论上说，用户是可以花钱购买它们的。

8 雅虎再次上线电商平台，欲分一杯羹

8 月 15 日，雅虎宣布将以 Yahoo Stores 的品牌重新推出电商平台。雅虎表示，这是经过重新设计的下一代电商平台，而目标仍是帮助所有人启动、建设并发展成功的在线商店。雅虎表示，基于过去 16 年来自超过 100 万用户的信息，该公司的小企业团队为小企业业主开发了这一全新的平台。通过 Yahoo Stores，用户将没有必要花几周时间来建设在线商店。只需几分钟时间，小企业即可在线接受订单。

9 快递集体涨价再被叫停 与电商间矛盾激化难调

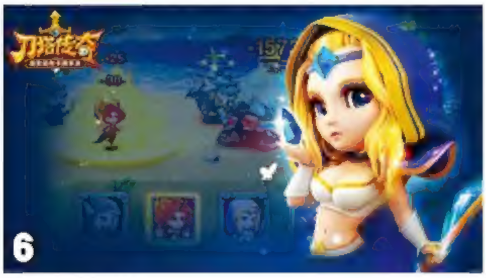
近日，重庆多家快递公司因为存在涉嫌操纵市场，涨价行为被当地物价局叫停。据了解，全国范围内半年不到的时间，包括重庆在内 3 个不同的地方发生 3 起快递联合涨价的事件。虽然最后都被当地物价部门叫停，但快递企业们都在向外传达出一个强烈的信号——我们要涨价！而涨价背后，快递行业和其亲密战友电商之间的矛盾也进一步激化。

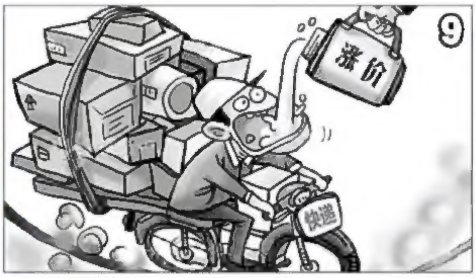
10 微信十条绑住自媒体：时政公众号或成“炮灰”

微信自媒体头顶的监管靴子终于落下：国家互联网信息办公室发布《即时通信工具公众信息服务发展管理暂行规定》要求：①服务提供者从事公众信息服务需取得资质②强调保护隐私③实名注册，遵守“七条底线”④公众号需审核备案⑤时政新闻发布设限⑥明确违规如何处罚，被网民简称为“微信十条”。这意味着，“80% 的公众号将要办证及不能发布时政新闻，只能发鸡汤了。”

11 电子竞技产业链：游戏解说淘宝开店月入百万

2 年前开始直播，LOL 的高级玩家，董小飒依靠着在游戏直播平台上的表现，拥有了 60 万的直播订阅量，而依靠游戏解说带来的粉丝圈，董小飒开设的淘宝店每个月的收入可以达到六位数。“围绕电竞游戏生态圈目前已经形成了较为成熟的产业链，这个生态圈可以养活很多不同的角色。”YY 执行副总裁曹津对记者说。事实上，像董小飒这样的游戏解说者正在成为各大直播平台争抢的对象，通过赞助或签约的形式，部分明星解说员的身价提升至百万级别。

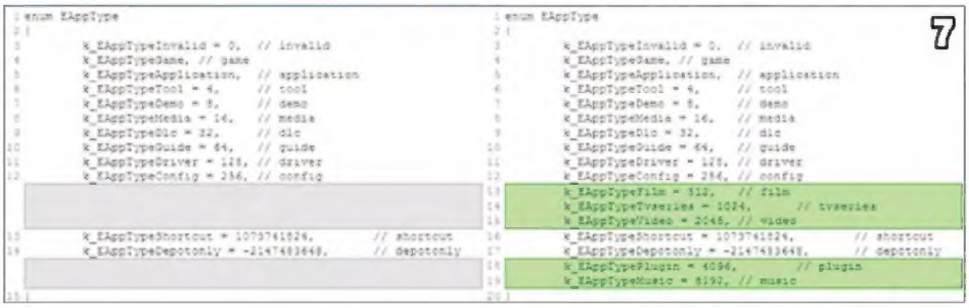

6



9



10



7



8



11

用香水瓶自拍，你在搞笑？

一直都觉得香水瓶的设计特别优雅，有艺术感。从来没有想过这样优雅高贵的设计会出现在手机上。索尼于 8 月 22 日发布一款自拍神器手机，采用香水瓶设计，干掉卡西欧。

其实这并不是索尼第一次首次在电子产品中使用香水瓶设计，索尼在 2005 年的时候曾经发布过香水瓶 MP3 播放器——E400 和 E500，成为一代经典。

对于这款即将到来的自拍神器，我们所知道的信息不多，从索尼提供的图片信息来看，我们只能确定这款手机将拥有粉色、粉紫色、粉绿色、金色以及粉红色等多种女性钟爱的色彩，毕竟自拍神器的用户群多为女性。

售价方面，鉴于之前香水 MP3 播放器售价高昂，我们相信自拍神器的价格也不低，更何况是出自索尼之手。

公羊：新一轮片中片自拍热潮即将掀起

看着就很有格调





不知道香水瓶相机能不能装香水

水龙头也玩高雅防洁癖

害怕水龙头旋钮沾上肥皂泡绝对是个世界难题，我们要么得用别扭的姿势拧紧它，要么就捧着水给旋钮冲一遍。有了 Little Twist，妈妈再也不用担心我用水龙头了。

Little Twist 极有创意地把自己的水龙头旋钮放在了出水口上，于是我们再也不需要纠结旋钮卫不卫生或是它会不会沾上肥皂泡，因为水自然会将旋钮和你手上的污浊冲洗得干干净净。



看起来还是蛮实用美观的



造型点一百个赞！

即便不提它实用的功能，Little Twist 那简洁漂亮的造型都是一大卖点，旋钮的形状给人一种水喷涌而出的美感。设计师 Sarang Sheth 学习古典声乐十余年，或许只有这样的人才能拥有如此感性。

大家是不是都已经跃跃欲试要给自家安装这样的水龙头了呢？可惜这玩意儿现在没有量产。

公羊：以后洗手再也不用练手部瑜伽了。

微软威风不再，索尼独占鳌头

著名业内消息人士 Tidux 再次放出了最新的内部消息，这次发布的消息是关于在科隆召开的 Gamescom。Tidux 透露，即将有更多地第三方独占游戏登陆 PS4 平台，同时表示开发商开始倾向于有更多玩家基础的平台，比如 PS4。

但是，Tidux 还指出这些第三方独占游戏的官方宣布可能还要等待一段时间，可能不会在 Gamescom 上，而是在明年的 E3 上。

“来自科隆的消息显示，第三方独占游戏即将登陆 PS4。一如既往的，开发商将选择更多玩家基础的主机平台。”

这个传言是紧跟着 Crytek 的总裁 Cevat Yerli 的采访出现的。Yerli 指出很有可能《Ryse：罗马之子 2》将会在 PS4 上推出，同时指出他们对于 Xbox One 的销量并不满意。他还指出新作的发售将需要等待一个正确的时机，比如主机购买者的增加。

PS4 销量远超 Xbox One 已经不是秘密了，在 2014 年第一季度，PS4, PS3 的总销量超过了 350 万台，而 Xbox One 和 Xbox 360 的总销量只有 110 万。《Ryse：罗马之子》和《丧尸围城 3》最初被宣布为 Xbox One 独占游戏，而现在都将在 PC 上发售。而且，有传言称《泰坦陨落 2》也将登陆 PS4 平台。

面对此情此景，不知道微软作何感想。

公羊：主机解禁后，凭借“插 BOX”在大陆玩家间的口碑，应该能稍微缓解这种尴尬局面。





反正我是看不出差别

现实中玩“看门狗”？我说“NO”


轻轻松松获取他人信息

如果你玩过育碧的《看门狗》(Watch Dogs)，一定不想生活在游戏中那样的一个城市：被ctOS系统控制的芝加哥，毫无任何隐私可言，政府和黑客可以通过ctOS和互联网，监控你的一举一动。你的手机通话、信息、邮件都会被监听，甚至手机、电脑摄像头也可以被远程打开，而街道上的监控摄像头，也能够识别你的面部信息，从而获得你的工作、收入、家庭、病史等所有信息。

虽然这仅仅是游戏，但并非意味着不会成为现实。暂时不论美国政府“棱镜门”、各种电子产品潜在的后门等问题，在近日于拉斯维加斯举行的2014黑帽技术大会上，两名安全研究人员表示，基于Wi-Fi的无线监控摄像头非常容易遭受到黑客攻击，“看门狗”的剧情可能已经在街道上、你的家中上演。

Dustin Hoffman（与著名好莱坞演员重名）及Thomas Kinsey，是两个就职于安全技术公司的高级研究员，他们已经成功地在美国一个小镇上，上演了“看门狗”的剧情：侵入政府无线网络系统，控制多达122个公共监控摄像头，监控小镇居民的生活。这个小镇使用了LeverageIS公司开发的安全系统，通过WIFI 802.11网状网络，将小镇中的监控摄像头进行互联。这个系统的主要漏洞在于没有使用中央网络，网状网络需要使用各个节点形成连接，铺设成本更低，可以辐射至方圆十几公里的范围。



这个系统得到了美国国土安全部的授权，有利于削减警力人员，从而减少财政预算。系统可以设置在公园、银行、商业街等地区，让警务人员能够更好地实施监测和排查。类似的系统在英国随处可见，被用于排查地铁爆炸等恐怖分子嫌疑人。

同样，基于WIFI的家庭安全监控摄像头也难逃被入侵的命运，事实上此类基于WEP等相当老旧加密技术的设备，都非常容易入侵。对于消费者来说，目前能够做到的便是谨慎选购监控摄像头设备，并且及时进行固件更新、使用更先进的无线加密形式等。

显然，互联网已经无处不在，为我们提供便利生活的同时，也让隐私变成了奢侈品。

公羊：科技的发展给我们带来便利的同时，也为我们颈上套了一层枷锁。

马云只是保护动物，你们却大喊土豪




我才没有黑……

前段时间，微博疯传马云与朋友到英国租城堡度假、打猎的消息，将身为大自然保护协会（TNC）理事的他送上网络舆论的风口浪尖。

对此，大自然保护协会昨日发表声明称，消息中提及的活动是该协会两年前组织的一次考察活动，与“相关报道暗示的猎杀和猎奇等破坏自然的行为天差地别”。同时，马云也回应，他对贵族生活并无向往，“学习通过打猎保护环境的知识倒是真事”。

英国《星期日泰晤士报》当地时间8月10日发表一篇题为《唐顿生活吸引中国大腕》的报道，称越来越多的中国富豪不惜以10万英镑/周的花费，到英国租住配备英式管家的城堡，体验英剧《唐顿庄园》里描绘的贵族生活方式，这其中就包括中国最富有的商人马云（JackMa）。报道称，马云曾在苏格兰一个小村落租了一座城堡，与11位朋友共同打猎兼度假，为此“雇用了四架直升机，一周猎取了17只雄鹿”。

一边是大自然保护协会的理事，一边又去英国打猎，上述报道传达的讯息自然让一些网友提出质疑。成立于1951年的大自然保护协会是知名的致力于自然环境保护的NGO，马云2010年加入TNC全球董事会，并于2013年5月就任中国理事会主席，连其个人新浪微博的用户名都是“大自然保护协会——马云”。

针对网友的质疑，大自然保护协会发表声明，称对有关TNC部分理事打猎的“因断章取义而背离事实真相的报道十分遗憾”。据称，该活动是两年前由TNC组织，“目的是考察欧洲保护地的发展和野生动物种群控制……与报道中暗示的猎杀和猎奇的破坏自然行为天差地别”。

声明还援引保护生物学原理，称在野生动物种群达到一定规模的情况下，基于科学研究结论开展有计划的狩猎活动，对野生动物种群的健康发展有益而无损，而“狩猎作为保护资金供给和种群数量控制就是本次考察的重要目的”。

公羊：我也要保护动物！马总你们家缺保镖么。

今后飞机或许能帮你戒烟



乘客在飞机上不可抽烟，但不代表飞机自己不能“抽烟”呢。早前波音宣布将会跟南非航空及飞行科技公司SkyNRG，一起研发以烟草植物制造的生物燃油。他们所用的植物名为“Solaris”，是一种混种植物，特点就是完全不含尼古丁，而且大小规模的农夫都可以种植。目前实验性质的种植已经在南非开始了，Solaris种子的油将会被转化成廉价的航空燃油。

波音指出他们此举可以让南非农夫，在不必鼓励抽烟之下种植同样可以图利的烟草植物。而南非航空的环境专家Ian Cruickshank则认为他们可以在发展可再生能源之余，增加南非的经济机遇。最后，波音期望这种新兴技术可以在未来几年内，增加南非可再生燃油的产量。

公羊：开源节流真的是把世界人民逼得哟……

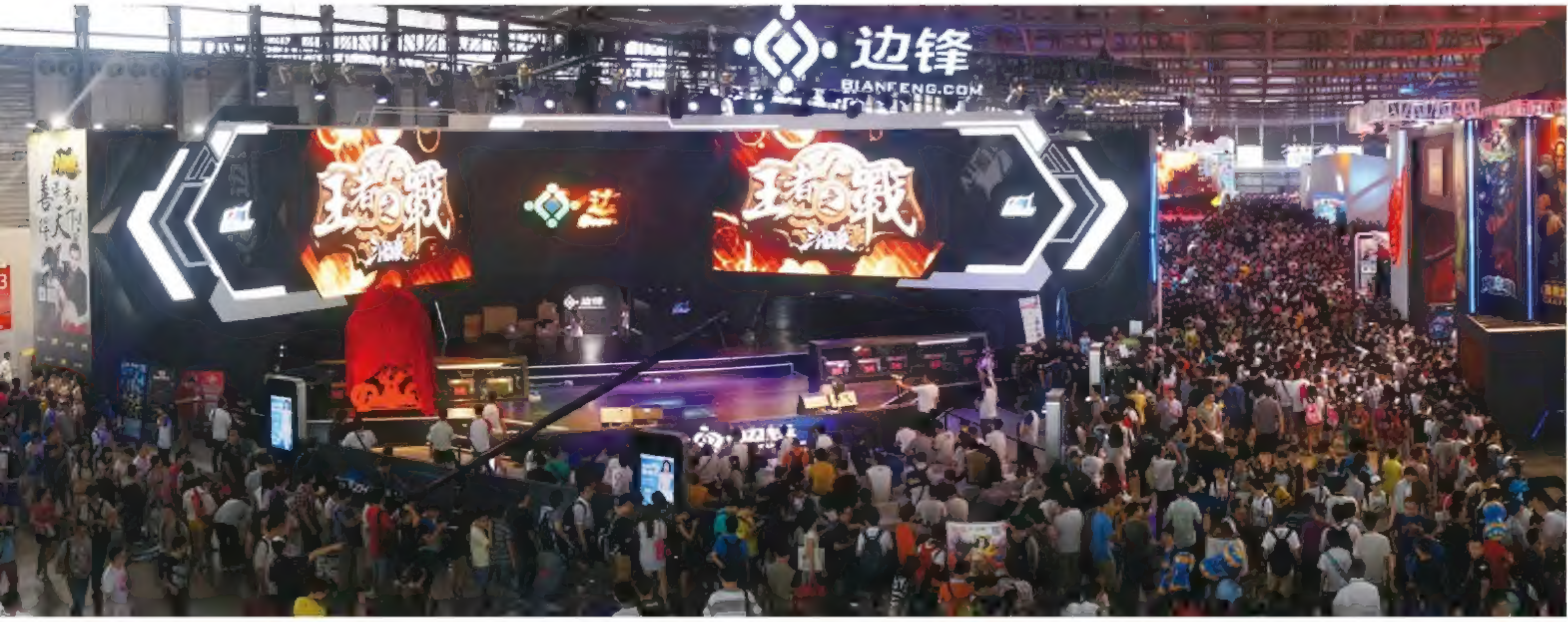
编：阿庆　美：grass

CJ 长焦距

游戏光片



已成功举办十二年的ChinaJoy展会，有十一年在上海举办，浦东新国际博览中心见证了中国互动娱乐行业的崛起与腾飞，在此也留下了无数游戏爱好者的成长足迹。



自从有了BtoB商务洽谈馆，那些无意参与互动推广，一心只想招揽生意的小型游戏厂商终于不用再忍受主会场里的嘈杂与拥挤，也许这里的某家公司会成为明日的腾讯和盛大。







N3馆是本次展会名副其实的一号馆，无论从厂商实力、知名度，还是馆内驻足观看的游客数量都是最高的。网易暴雪联合馆已经连续两年占据这块风水宝地了！



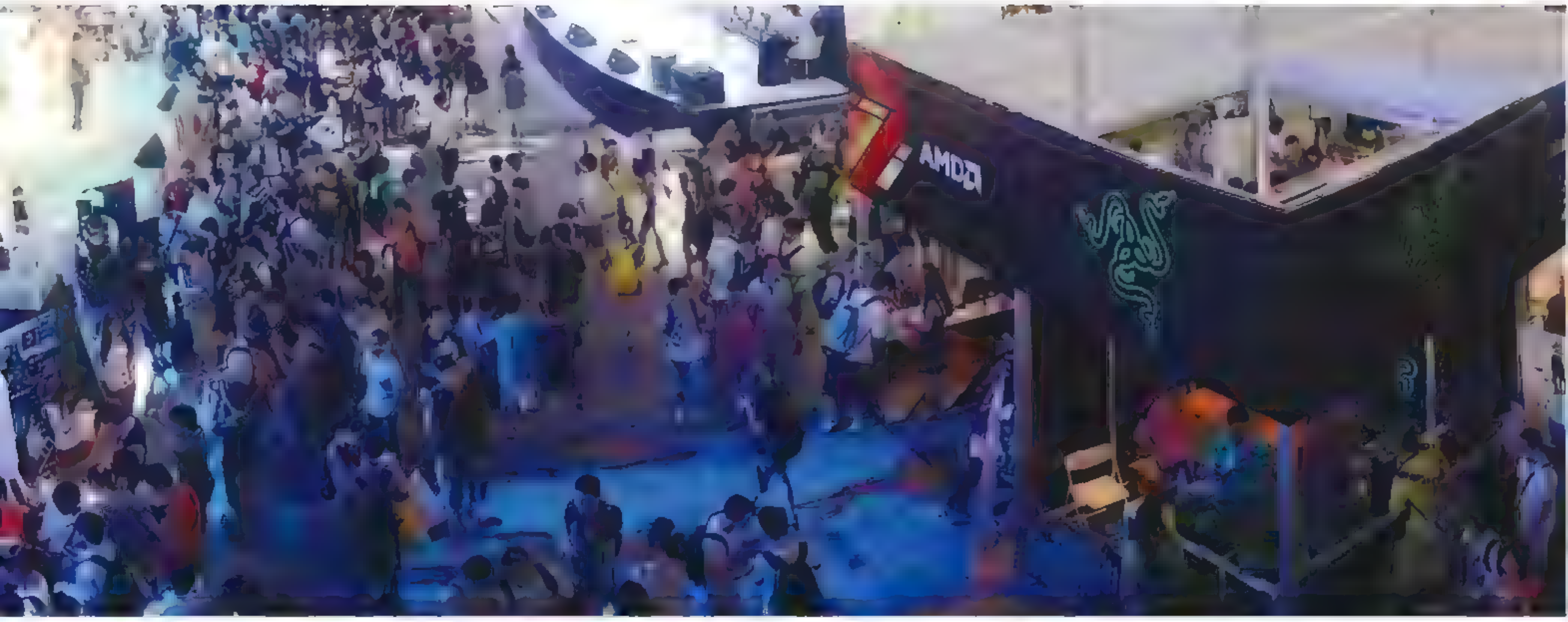
今年的厂商们开始意识到玩家体验游戏的重要性，试玩区域和电脑数量的扩大是本届展会与以往最大的不同，ChinaJoy 正变得越来越专注于游戏，就像美国 E3 游戏展和日本东京电玩展一样。





本次 ChinaJoy 展会十一年来首次与台风亲密接触，大风大雨下的小伙伴们丝毫没有退缩，在室外雨中发奖品的队伍也排得那么长，看来玩家们对游戏的热情是无法被阻拦的。当然来台风唯一的好处就是，天气没那么炎热了。







N5 馆的风头全让昆仑游戏的这尊超大级《神谕之战》中的 BOSS 雕像给抢光了，不过左边的展台丝毫不以为然，谁叫人家是电信、移动、联通三巨头联合展位呢！



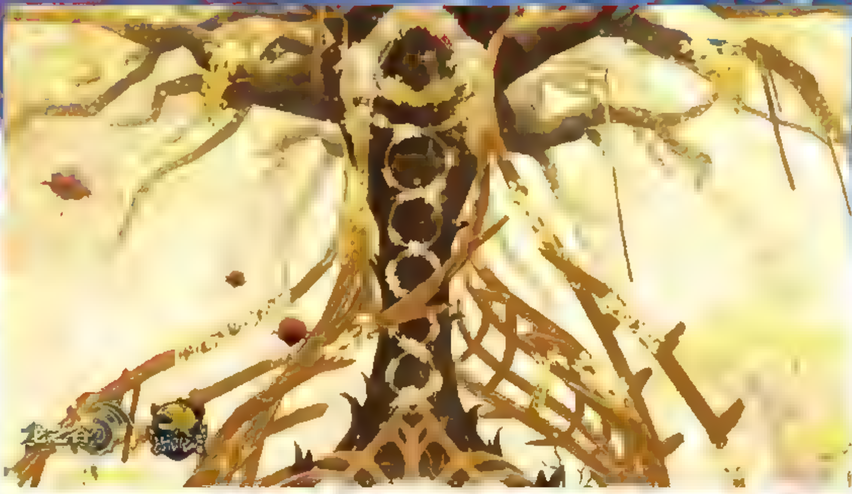


龙之谷

■编：千惠　■美：grass

游戏类型　大型角色扮演　游戏开发　EYEDENTITY
目前状况　公测
官方网站　dn.sdo.com

3D 清新竞技网游《龙之谷》在7月22日迎来了80级版本“英雄觉醒”，除了开放全新等级上限外，还有80级剧情和地图、新ex技能、四周年趣味活动(提醒，龙之谷四周岁啦！)等爆多让各位玩家期盼已久的更新内容。想知道这次的周年庆版本中到底有哪些惊喜改变吗？赶紧跟小编一起来看看吧！



声色俱佳　光影盛宴

对于剧情党和声优控们来说，《龙之谷》此次版本中的更新堪称饕餮盛宴，极大的满足了其胃口。一打开游戏，花朵飘零、微风习习，清新的场景将我们带入了看似宁静的阿尔特利亚小镇。而80级的主线剧情发展在接下来的画面中也作了铺垫，塔姐的内心独白更是暗示了一些不得了的秘密。完成新主线任务的小伙伴们纷纷表示：这次的情节跌宕起伏，悬念重重，分分钟就来个大反转！

80级版本中的声优团队更是网罗了众多配音明星，倾力创作出精益求精的作品。AB站大热的配音员葛平，《犬夜叉》中的刘杰，《名侦探柯南》中的冯有薇，《十万个冷笑话》中的山新、宝木中阳，《尸兄》中的叮当，还有《来自星星的你》国语版配音员魏晶琦也跨界助阵，还有超多重磅声优名人加盟，让《龙之谷》的受众群体跨越了二次元宅腐向受众和三次元的韩剧迷。当一个又一个耳熟能详的声音作为主线任务NPC，你能听出他们的配音都是谁吗？



八大全新副本　风格各异百看不厌

在开启80级新等级后，当然与之相匹配的新副本也在跟各位玩家说hello。打腻了陈旧关卡，想要寻求新的观感刺激，来点不一样的BOSS对抗？赶紧来看看新出的副本有哪些，里面又驻扎着哪些强力BOSS们。

阿努阿兰德关卡—火焰山入口：70级以上可以进入，附属地图有：迷雾遗址、影子墓穴、火焰峡谷、炙风地狱；阿努阿兰德关卡—熔岩江入口：75级以上可以进入，附属地图有：监视者之塔、痛哭墙、女神之瞳、祈祷之心。角色在达到80级满级后，就可以进入上述8个关卡的深渊难度。

值得注意的是，与先前各版本有所区别，在本次《龙之谷》推出的8个新关卡中，只有四个关卡里会出现BOSS怪物，它们分别是：火山蝎，血色天空之马特拉坎，沸腾火山口的克里卡特，死心的岩浆虫。至于他们分别会出现在哪些副本里，就请各位看官自己登录游戏去体验一下咯。而其他四个关卡，是作为特殊任务关卡存在，里面并不会出现BOSS来阻碍你。



迷雾遗址——位于火焰山，是一片弥漫着蒸汽的温泉地带，这里漂浮着过去的幻影。整个关卡呈蓝灰色基调，地面还留有一些岩浆小泊，一路都是小怪，清理它们并不难，权当消遣也不为过。甚至最后还可以跟那朵风中舒展的花合个影，作个纪念。

影子墓穴——这里是曾经接触过巨石碑的人们最后抵达的墓穴，初出茅庐的勇士们一不小心就会被他们的怨念缠住。在墓穴地图里，一路穿过冻结的大地上的滚滚浓烟，为了避开使人僵硬的力量，不时要躲进缝隙中的风里，从冷灰色的世界走到流淌着火红色熔岩瀑布的洞穴，还会遇见喷火的蝎子 BOSS，有点难对付，小心为上。

火焰峡谷——在女神邪念的强力渗透之下，这里变成了浸满熔岩之地。熔岩的灼热气息营造出过去的幻影，诱惑着冒险家们。玩家需要一边在蠢蠢欲动的岩浆地带穿行，一边清理涌上来的小怪，一边还要躲避无敌状态的小 BOSS 攻击！在八个新地图中，这里可算得上是相当紧张的一图呐！不过，相信无所畏惧的勇士们是一定不会被这些吓倒的~

炙风地狱——坠入的女神之心打造的充满熔岩的洞穴。在幽深的洞穴中徘徊时，不知不觉就会被此地的熔岩灼伤。随着“地狱”行走的逐渐深入，感觉似乎越来越热，在大量岩浆的映照下，四周的山壁都显得岌岌可危，这里的地图蜿蜒曲折，路口有些隐蔽，大BOSS的样子好熟悉，那是——一条小火龙！

监视者之塔——传说过去古代人为了监视巨石碑而建了一座塔，然而，如今塔早已倾覆，只是时空扭曲的空间而已。昏黄的天空似乎是女神刚刚经历过的噩梦，地图相对宽阔了，蔚蓝的湖泊静躺在山谷之间。在这个关卡内，变异怪物会不断向勇士袭来，赶快清理掉它们，不要被吞噬哦！

痛哭墙——表面上看上去是平静的温泉，但传说这是女神哭泣时的眼泪形成的泉水。此后，这里便出现了各种怪物，它们正是觊觎女神眼泪中所蕴藏的力量而聚集起来，伺机行动。多年以后的现在，在这片看似静谧之地，冲出了万千面目可憎的魔物，没时间欣赏景色了，快快解决掉这些麻烦，后面还有石头变成的怪物呢！

女神之瞳——受到女神祝福的古代人修建了一座凝聚着女神力量的女神像。然而，随着巨石碑的力量越来越弱，女神像上蕴含力量的瞳孔被夺走了……一定要找到女神之瞳，归还给女神像。灰暗的云层笼罩大地，地图总算平坦许多了，不过还是会有让人头疼的装置，大主教巢穴里的方块们又卷土重来了。

祈祷之心——如实呈现了无限寂寞的女神的内部。虽然是女神的内部，但又不是“内部”……必须要让这里沸腾的熔岩平息下来。可是，这儿怎么越看越像是火山内部？许多奇奇怪怪貌似神经细胞一样的东西乱入了，还有红色的巨大岩浆虫！







Lv80 A 级装备　谁用谁知道

虽然开放了新等级，但是新巢穴在本次版本中还没开启。不过，Lv80 A 级装备已经率先出世，之前在“三核模式”与“龙之狩猎日”中掉落的【80Lv 希望交换券】终于能派上用场了。玩家们可以在铁匠处通过此交换券，换得 80A 的副手与手套，套装效果还不错哦。同时，可以交换的还有属性可观的80A龙玉，相当值得买手们进行“投资”。而在新副本中，也增加了 80B 的龙玉、护符与纹章等的掉落。面对现在繁多的装备选择，大家可要好好为自己量身打造最合适的配装计划哦。

精简地图革旧迎新　架设蹦床度周年庆

在《龙之谷》中的一些新手玩家，容易在曲折的地图中晕头转向，甚至在城镇中的各任务 NPC 间辗转时也可能累弯了腰。跟升级中必定经历的庞大老地图说“再见”吧！80 级版本为了让大家能更畅快的体验游戏，以摧枯拉朽之势将阿尔特里亚大陆的地图做出了相当多的精简和调整。比如重建了普雷利镇和魔法山脊村庄内部的移动路线，缩短了村庄入口、主要 NPC、商店和铁匠铺等设施之间的距离，还有其他好多中转关卡也进行了一番大改造。跑地图终于不用哼哧哼哧、挥汗如雨啦！

2014 年 7 月 22 日是《龙之谷》国服公测 4 周年纪念日，为了庆贺这个值得纪念的日子，作为交通枢纽的神圣天堂增加了一名新成员：蹦床。打怪做任务累了，不妨来这儿体验一把“高耸入云”的感觉吧？真的可以弹很高很高呢！

《龙之谷》80 级“英雄觉醒”版本，有耳目一新、畅快战斗的激情，也有对所有谷迷的满满感恩。新等级，新副本，新系统，新乐趣……你想体验更多精彩内容吗，新版本的各大亮点等你上线去发现，超多乐趣数都数不过来！



冒险岛 2

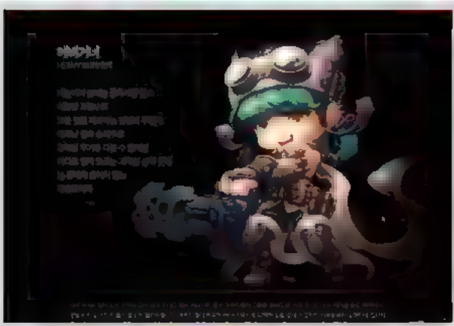
■编：千恩　■美：grass

游戏类型 大型角色扮演　游戏开发 Nexon　目前状况 开发中
官方网站 未知

《冒险岛2》从公布以来就受到了很多人的关注，前作获得了很高的人气以及一批忠实的玩家，此次2的故事背景是设定在《冒险岛》之前，算是前作，不管是画面上还是音效上都有了一定的改进。

四系八大职业

从现在曝光的职业上可以看出，比1的职业少掉了一半，以冒险家为主共分为4个职业体系，8种职业。分别为剑士系、法师系、弓箭手系与盗贼系。其中剑士系包括狂战士与圣骑士；法师系包括巫师与僧侣；弓箭手包括游侠与枪手；盗贼系包括刺客与小偷。

















3D 萌萌哒

和前作完全不同的画面，冒险岛2并不是单单的3D化，而是以3DMMORPG形式+沙盒式玩法的游戏。这种全新的模式让人不得不眼前一亮，从现在官方发布的情况来看，把人物做的非常讨喜也是非常成功的。



自制衣服与小伙伴分享



与小伙伴们合照啦

形象由你来定

《冒险岛 2》中的形象自定义非常的个性化，包括头发前后长度的调整，双马尾位置的调整、大小的调整，甚至连人物所戴的帽子也可以进行 180 度旋转。另外，玩家也可以自制衣服，并与其他玩家进行分享款式。时装外观也是《冒险岛 2》的一大亮点。与其他游戏偏古板的游戏不同，游戏外观强调时尚和复古结合，既有穿着中世纪板甲的战士，也有穿着休闲裤，戴着墨镜的盗贼。在加上 3D 的效果整体看起来都萌萌哒，这时候就可以使用游戏的截图功能，把自己的新装扮截下来和大家一起交流吧！



建设房子



积木式



中转站

灵活的副本

对于以往的副本来说，玩家可以直接进行副本或迷你游戏的设计，可以设计的内容包括怪物、陷阱、机关等等。副本设计时还可以设置摄像机的位置，利用这个可以将 3D 视角调整为类似横版的 2D 视角。如此灵活的游戏机制增大了玩家的想象力和创造力。在野外或村庄，玩家可以拥有自己的土地，并在自己的土地上建设房子。可建设的房子包括拥有多个房间的公寓、独立住宅。建好房子后可以进行房子内装饰，除了床、柜子等基本设施外，还可以放置一些功能性道具，如箱子、人物雕像。箱子可以作为储存道具，人物雕像可以放置人物装备，并能和角色本身的装备进行交换，实现一键换装。目前公布的一种迷你游戏玩法是所有玩家处于一个由积木组成，并不断崩坏的平板上，玩家需要避免掉下去，获胜条件为生存到最后。

原作创新两手抓

《冒险岛 2》的风格还是延续了 1 代完全萌萌哒的感觉，不管是从服装、操作、还是一些动作，虽然把它 3D 化了，但可以自动转换俯视角，让玩家更清晰的看到角色的移动和战斗时的动作。上手方面来说老玩家肯定很熟悉，新玩家也不会很难，积木式的地图设计让玩家通过键盘就可以进行操作，而不像传统 MMORPG 那样需要用鼠标来点。地图允许玩家自定义，风格也较为多变，比如雪山，沙漠等等。除了 1 代的经典移动爬梯子动作之外，2 代还新增了积木传送移动，装置移动、绳索移动等等。利用这些移动方式，还可能发现一些隐藏的区域。玩家也可以使用出租车来进行两地间的移动。

《冒险岛 2》目前预计今年下半年在韩国进行封测。



经典再临，感动回归

游戏类型	动作角色扮演
游戏运营	盛大在线
官方网站	ff.sdo.com
目前状态	8.25 开放性测试

提起《最终幻想》（以下简称 FF）系列，相信很多朋友都不会陌生。FF14 是著名游戏开发商 Square Enix 旗下的第 2 款正统 MMORPG 作品（FF11 是第 1 款，14 的许多设定来自于 11）。经过玩家们多年的翘首以盼，国服即将在 8 月 25 火爆开测。暂且不论无月卡的时长收费究竟划不划算，也不管 2.5 秒的技能公共 CD 到底有多慢，就单从这部作品的品质来看，是否能经得住玩家的考验，相信在国际服上早已有了答案。FF14 像是一个充满了美丽与神奇的幻想国度，它能让游戏回归游戏，这不仅仅是玩家的心声，我想也是游戏制作人的愿望吧！

五大种族分析

FF14 的世界里有 5 个种族，分别是人族、猫魅族、精灵族、鲁加族、拉拉菲尔族，因为居住环境与历史因素而区分为 2 个不同的部族，他们都有着各自的文化，栖地，习性与特征（可以通过捏脸来调整），在初始属性点上也有点略微的差别，当然这影响的只是前期，后期可以忽略。

人族

人族在一千多年中经历三次大规模迁移，最后成为了目前艾欧泽亚数量最多的文明种族。其中有一半人族都是“中原之民”，定居于低地，并且来自于许多不同的故土，他们投身于各式各样的行业中。而“高地之民”和前者相比，体形更魁梧，肌肉更发达，他们的祖国被侵占后，去到了他国避难。

“中原之民”在初始属性上，除精神偏低外，其他各项数值都很平均，属于万能型部族。“高地之民”体形更高大，那么力量与体力都比较突出，智力和虔诚比较弱，属于坦克型部族。


人族高地之民


人族中原之民

猫魅族

尽管猫魅族的人口数量比不上其他种族，但他们的大猫耳和甩来甩去一刻不停的猫尾让他们十分醒目。据说雄性猫魅族人特别不愿和其他同类接触。“逐日之民”部族中有许多人是太阳神的信徒，活动时间主要集中在白天，有着让人印象深刻的纵向细长瞳孔与淡色的虹彩。“护月之民”讨厌刺眼的阳光，大都是月神的信徒，以夜行性为主，俗称夜猫子。


猫魅族护月

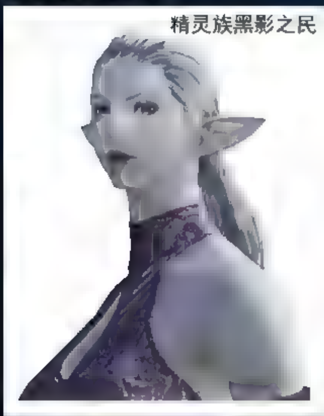

猫魅族逐日

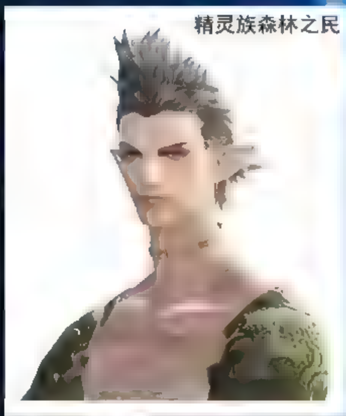
“逐日之民”在初始属性上智力偏低，敏捷较高，适合机动性较强的职业。“护月之民”力量与体力有点弱，精神最高，初期适合治疗系职业。

精灵族

精灵族身材高挑，和人族相比他们的寿命也比较长，而且他们具有强烈的荣誉感和自尊心。在大迁移时人族闯入了精灵族的领土，双方爆发了大规模的冲突，最后，人族和精灵族达成了共识，并为了两个种族的和平与繁荣而携手努力。“森林之民”以茂密的森林为家园，有着如鹰隼般的傲人远眺视力，箭术也相当优秀。“黑影之民”在过去几个世纪中一直居住在地洞之中，有着如同蝙蝠般发达的双耳，并且精通格斗术，被前者视为叛徒而受到不公的待遇。

“森林之民”在初始属性上敏捷是最高的，智力也很强，但精神最低，比较适合弓箭手。“黑影之民”智力突出，虔诚却很低，初期选择职业的定位上有点尴尬。


精灵族黑影之民


精灵族森林之民



鲁加族

鲁加族的巨大强壮身形十分醒目。他们的祖先是横行北方海域的海上民族，他们经常被当做粗鲁的野蛮人，但这些好战民族也以他们的热情和毫不动摇的忠诚而闻名。历史上许多伟大的战士都是鲁加族人。“北洋之民”曾是北海凶恶的海盗，现在也有不少人从事水手、水兵或渔业等正当的工作营生。“红焰之民”居住在北方的山脉之中，大都从事保镖、雇佣兵的工作。

“北洋之民”在初始属性上智力最低，初期不适合魔法职业，但力量与体质都很高，适合充当一马当先的肉盾。“红焰之民”相较于前者，敏捷更弱，但精神更高。


鲁加族北洋之民


鲁加族红焰之民

拉拉菲尔族

拉拉菲尔族身材小巧，体形圆润。在其他种族看来他们的身材都太小了，再加上孩子般的表情，因此外人很难准确判断一个拉拉菲尔族人的年龄。他们最初是农业民族，后来通过繁荣的贸易路线来到了大都市，和其他种族都发展了兴旺的商业关系。“平原之民”居住在如蚁穴般以地道相连的草屋中，有着与草木相似的黄绿色或亚麻色头发，以及连微弱脚步声都能听见的大耳朵。

“沙漠之民”在沙漠地带过着游牧生活，特征是瞳孔被薄膜包覆如玻璃珠般的双眼以及额头上贴附的宿星宝珠。

“平原之民”在初始属性上除力量与体力较弱外，其他属性都相当优秀。“沙漠之民”力量与体力最弱，虔诚最高，相比前者有点极端，最适合法系职业。


拉拉菲尔族平原之民


拉拉菲尔族沙漠之民





职业组合浅谈

初入网游，选择职业的时候往往最另玩家兴奋，FF14 的职业选择上，玩家可以在单一角色上尝试多种职业组合，你只需要更换武器就能轻松切换。FF14 中有 5 大战斗精英、3 大魔法导师，这加起来一共 8 个的主职业可以进行组合，来进阶成 9 大特职，另外还有 11 种生产采集职业。

一开始进入游戏你必须从 8 个主职业中选择一个，这个就是跟随主线任务的职业，等级达到 10 级时就可以去工会学习副职业，主副两种职业组合在一起，并且主职业 30 级，副职业 15 级后，才能进阶成为特职哦！等级取决于主职业的等级。特职不仅继承主职业的特性以及技能，而且多了 5 个“独有技能”。并且特职在升级过程中每五级就可继承另外 2 个指定的基础职业的一个“必学继承技能”，满级后一共能继承 5 个。如果你有充足的时间，可以把所有职业都练满，你问我好处都有啥，那当然是在组队副本的时候可以随时改变职业，让战斗更便捷、多变。不过呢，这必然是个浩大的工程。10 级以后每 2 级会给一个属性点供玩家分配，每个职业的属性点都是独立的，不用担心混乱导致加错。

在解析 5 大种族的时候，小编就说过，这里再重复一下，五大种族的选择对于职业来说影响的只是初始属性，而这些相差的属性点对满级后的职业影响非常小，完全可以无视。下面小编就贴出职业组合，让新手对于特职有个直观的了解（上为主职业，下为副职业）。

输出系	特职	介绍
格斗家 枪术师	武僧	持久战类型的 DPS，走位难度较高，最厉害的单体输出职业。
枪术师 斧术师	龙骑士	有持续性爆发，有单体也有范围，用途比较多的近战 DPS。
秘术师 咒术师	召唤师	像 WOW 的术士一样，主要依靠症状伤害，当然也有召唤兽。
咒术师 弓箭手	黑魔法师	够简单暴力，对付单体伤害比上面的职业要弱一点，但有无人能及的群伤。

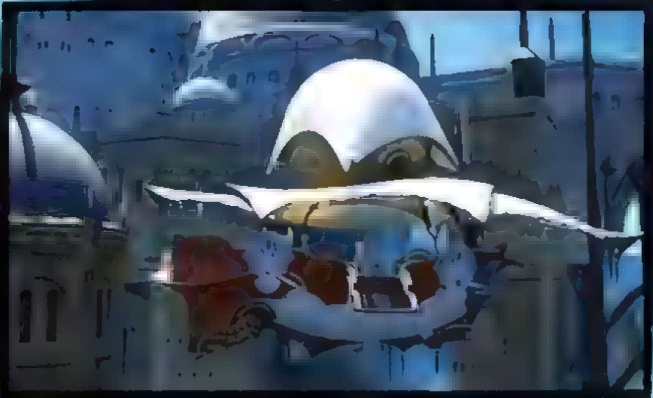


坦克系	特职	介绍
剑术师、幻术师	骑士	伤害输出偏低，后期是游戏最硬职业，生存能力第一，上手难度较高。
斧术师、剑术师	战士	前期伤害不输给DPS，后期防御比骑士有所不足，各项能力比较均衡。

治疗系	特职	介绍
秘术师、幻术师	学者	拥有各种护盾技能和给力的单体回复以及耗蓝控制。
幻术师、秘术师	白魔法师	持续、范围治疗技能比学者多，但上手难度比学者高。

辅助系	特职	介绍
弓箭手、格斗家	吟游诗人	持续输出最弱，大量强化 BUFF 技能，瞬间爆发可超过其他职业。





生活职业指南

FF14 的生活职业同很多游戏一样，分为生产系（能工巧匠）和采集系（大地使者）共 11 个。其中烹调师、裁衣匠、制革匠、锻铁匠、刻木匠、铸甲匠、雕金匠、炼金术士这 9 个为生产系。采矿工、园艺工、捕鱼人这 3 个则是采集系。这些职业的能力与往常的游戏没有什么大的出入。

即便能从事的生活职业仍是我们以往熟悉的那几种，游戏中对于生活职业的设定仍然是有自己特色的。就如同战斗职业一样，生活职业并不是在每个城市都能学到，而是根据三个主城所处的地理位置以及各方面因素而变化，例如捕鱼人，所谓靠海吃海，在傍海而建的利萨姆主城里，捕鱼业自然要比较发达，在这里做一名捕鱼人再合适不过。而刻木匠，在靠近森林的格里达尼亚自然能最方便的获取他们所需的资源。虽然玩家们可能会感觉这样的设定不是那么的方便，但是小编觉得这样追求细节的设定岂不是更符合常理！

沙之都 乌尔达哈：

裁衣匠—通过他们的巧手，缝纫裁剪制作出各种布艺系列的装备。

雕金匠—能用贵金属和宝石制造出饰品。

采矿工—矿石、化石、宝石、或者其他矿物的开采者。

炼金术士—制造各种药剂的大师。



森之都 格里达尼亚：

制革匠—可以用野生动物的皮毛制造皮衣皮具。

园艺工—从植物中获取资源的职业。

刻木匠—各种木材都能通过他们加工，成为工具或者武器，例如弓箭。

海之都 利萨姆：

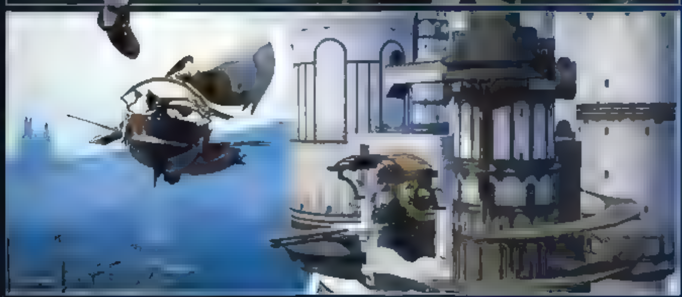
烹调师—可以通过烹饪将各种食材制作成提供 BUFF 的美味食物。

锻铁匠—打造金属武器和工具的职业。

铸甲匠—制造金属护甲的匠师。

捕鱼人—能通过技能获得海生物或淡水鱼。



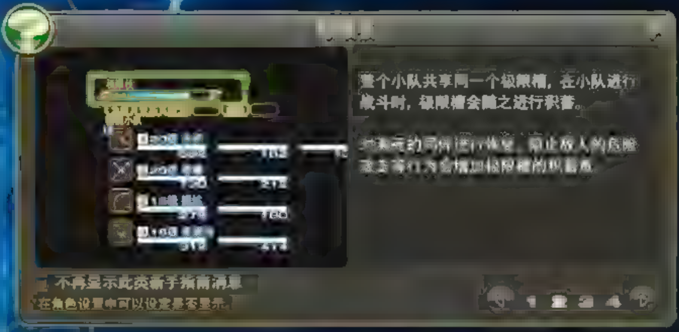


特色系统讲解

极限技

当玩家在四人或者多人的小队中，就能看到极限槽，攻击敌人或者治疗受伤的队友都能给极限槽充能。能量充满后，玩家就能施放极限技。发动极限技的职业，将决定使用什么样的极限技。坦克系职业的极限技为“终极堡垒”，可以在一段时间内保护队友大幅减少所受伤害。近战输出系职业是“最终天堂”，给予单体高伤害；法系则为“陨石流星”，有着高伤害的范围技。治疗辅助系为“生命鼓动”，能治愈全体队员。

四人队伍中，一般战斗时可积累 1 条极限槽，BOSS 战可积累 2 条。而八人队则分别是 2 条以及 3 条。



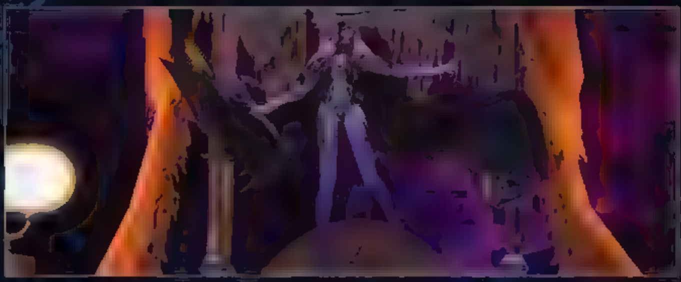




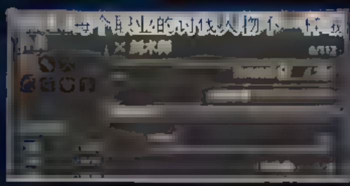
危命任务

这其实就是动态事件任务，当你觉察到附近有危命任务时，屏幕上会出现“附近有新的紧急情况出现”指示，地点也会出现在你的地图上。触发事件后，你就自动加入了危命任务。无论你是孤身一人还是小团体，只要你在任务结束前加入就行。任务结束后，所有参与者都会得到奖励。奖励的分配不仅基于任务是否成功，而且取决于每个参与者的贡献程度。

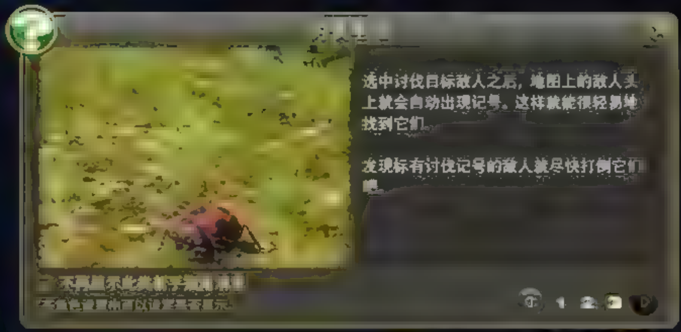




讨伐笔记



做完 5 级职业任务就会出现讨伐笔记，这是专门为 8 个职业准备的冒险任务，通过打倒一定数量的目标敌人可以得到相应的报酬。按“H 键”打开手册管理选择讨伐笔记就可以查看。官网也有讨伐笔记查询工具哦！



房屋系统

三大主城各有一个的“冒险者住宅区”，你需要完成对应的 3 个支线任务，才能进入住宅区。当然你要买房（有大、中、小三个户型）的话，必须全额付款，再加上装修、饰品、家具的钱，手头没个千万家产是绝对买不起的，不过进去看看风景也是非常不错的消遣。就目前来说，现在只能以公会的名义，大家一起存钱买房。等有了房便可邀好友来家里趴或是洗澡……







迟到的大作，能否力挽狂澜？

游戏类型	角色扮演 / 奇幻	游戏运营	昆仑万维
官方网站	tera.kunlun.com		
目前状态	开放性测试		

《神域之战》由韩国开发商 BlueHole 制作，以动作性、画面（和性感的女角色）为卖点，在最初亮相时就受到了玩家的热烈追捧。然而，11 年韩服正式运营之后，情况却不尽如人意。但现在，千里之外的国内却是另一番景象，开放性测试持续火爆进行之中。本文将重点介绍下职业的分析选择，操作指南，战场 PVE 玩法，让新手进入游戏后有一个比较明确的方向。

七大种族八大职业

游戏中有人类、高等精灵、亚曼、巴拉卡、卡斯塔尼克、波波利、艾琳、等七大种族，并且每个种族都有八个职业，分别是剑斗士、枪骑士、屠杀者、狂战士、魔导士、弓箭手、祭司、元素使。除了波波利、巴拉卡只有男性，艾琳只有女性外，其他四大种族均有男女两种角色。



人类

以霸气和火力为象征的新兴种族

"我们开拓道路，建设城市。开拓新土地，我们从不犹豫。"

种族天赋：

格斗达人（主动）：降低在 PVP 时摔倒的几率 50%，持续 3 分钟

人类韧性（被动）：HP 不到 30% 时，PVP 所受伤害减少 10%

坚强灵魂（被动）：死亡后复活时，HP 的恢复速度增加

牧牧不倦（被动）：制作轻甲防具时，制作时间减少 10%

亚曼

高尚但却拥有野兽凶暴本能的战士种族

"我们的胜利不是光与荣耀，而是浴血奋战舍命沙场的瞬间，仍然在我们手里跳动着的敌人的心脏罢了。"

种族天赋：

逆转斗士（主动）：30 秒内被击倒的几率减少 70%

达芬后裔（被动）：当 HP 低于 30% 时，增加防御力

矿物专家（被动）：矿物采集速度增加 15%

坚强（被动）：持续伤害抵抗增加 10



卡斯塔尼克

忍受长久的苦难，并在歧视中准备全新开始的种族

"时间万物，千变万化、停止即等于死亡、但有一种东西永远不变，我们，永远都是卡斯塔尼克。"

种族天赋：

纹章觉醒（主动）：3 分钟内移动速度上升，被击倒效果消失

袭击达人（被动）：在敌人后方攻击时，暴击几率增加 1%

匠人血统（被动）：制作金属武器时，速度增加 10%

特技人员（被动）：从高处坠落时，所受伤害减少 50%

高等精灵

傲慢，但拥有杰出力量的文明开拓者们

"不相信神，更不相信命运。从始自终只相信自己。我们真正强大的不是魔法之力，而是信赖。"

种族天赋：

使用核心（主动）：瞬间回满 MP

核心召唤（主动）：回到尔雷曼西亚主城，无级别限制

核心祝福（被动）：死亡复活后，增加 MP 恢复速度

精气专家（被动）：精气采集时，采集速度增加 15%



巴拉卡

守护古代遗产的知识者们

"经历古代帝国多年兴衰的先祖，告诫我们，只有真理才是真正值得用生命去守护的东西"

种族天赋：

自然同化（主动）：瞬间回满 HP

制作特化（被动）：制作魔法武器时速度增加 10%

乐天派（被动）：健康状态的最小是不是 0，而是 20

平静心（被动）：对于不可移动的摔倒、眩晕等异常状态的抵抗增加

波波利



温顺憨厚的森林拥护者

“大自然的力量绝对不弱，你要知道世上有许多文明消失了，但大自然从来没有离开过我们。”

艾琳



以女神形象诞生的魅力自然守护者

“母亲爱利奴，热爱阿勒堡雷亚和这个世界的一切，所以创造了我们。博爱和絮絮叨叨便是我们的任务。”

（波波利 & 艾琳共用）种族天赋：

自然之友（主动）：非战斗状态下，3 分钟内不会受到怪物主动攻击

旅行之乐（主动）：非战斗状态下，3 分钟内增加移动速度

植物专家（被动）：植物采集速度增加 15%

湖水的孩子（被动）：游泳速度增加 15%

剑斗士



操作难度：★★

SOLO：★★★★★

伤害值：★★★★

敏捷度：★★★★★

个人 PVP：★★★★★

团队 PVP：★★★

生存能力：★★★

特性：高攻速，大攻击范围，多功能，轻甲。

推荐人群：有一定操作基础，喜欢快战斗节奏的玩家

剑斗士攻击速度很快，攻击硬直也较低，因此上手比较容易。同时，攻击范围很大，命中近战范围的敌人更轻松一些。

剑斗士还可以承担坦克的职责。它拥有多种回避技能和免伤技能：紧急规避，格挡，回避攻击。其中回避攻击是坦克神技，紧急规避是单刷神技，可以完全免疫伤害，不像格挡那样有伤害减免上限。不过，在当坦克时，需要注意不能滥用紧急规避。控制不好很容易跳到 BOSS 背后，从而导致 BOSS 转身，攻击到 BOSS 身后的脆皮。

在游戏前中期的输出偏低，打怪效率并不高。在满级高等级纹章、水晶、装备的支持下，剑斗士的输出会有质的提升。另外，剑斗士拥有强力的破甲技能，可以大大提升整个队伍的输出，所以即使本身输出不高时，也能做出不小贡献。

枪骑士



操作难度：★★★

SOLO：★★★

伤害值：★★★

敏捷度：★★

个人 PVP：★★★

团队 PVP：★★★

生存能力：★★★★★

特性：强防御，强控制，坦克，重甲

推荐人群：喜欢正面碾压敌人的玩家，喜欢团队作战的玩家

枪骑士可以说是最可靠的坦克，他拥有高 HP，重甲，点了纹章后超高的精力值（防御技能会消耗精力，精力高就不太需要精打细算），还能给自己回血上盾。上手简单，容错率高，能抗能嘲能控，实在是坦克第一人选。

在野外打怪很轻松，就是杀怪速度会稍微慢一点点，但枪骑士是副本中最受欢迎的职业，组队很容易，所以并不太依赖单练。

技能中兼有 DOTA 屠夫的钩子和 WOW DK 的群拉，还有一堆眩晕技的职业在 PVP 中自然不甘寂寞。依靠着强大的生存技能，无解的控制技能，枪骑士在 PVP 中也是混的风生水起。

屠杀者



操作难度：★★★

SOLO：★★★★

伤害值：★★★★

敏捷度：★★★★

个人 PVP：★★★★

团队 PVP：★★★★★

生存能力：★★★★

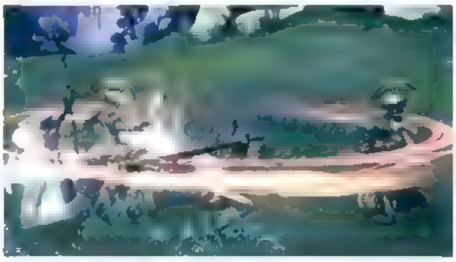
特性：击倒技多，爆发高，轻甲。

推荐人群：喜欢刺激感的玩家

屠杀者拥有诸多高概率击倒敌人的技能，使用以一刀两断为核心的输出循环，很容易打出很高的爆发输出，在配置一刀两断刷新等纹章后，效果更佳。屠杀者拥有多个突进和加速技能，使他在战斗中游刃有余。

作为轻甲职业，屠杀者抗打击能力不强，因此需要注意敌人伤害。屠杀者也拥有规避技能，但技能硬直较长，且有固定 CD，所以需要谨慎使用。掌握好战斗节奏是一个优秀屠杀者必须做到的。在面对野外普通怪物时，由于技能伤害较高，所以很是轻松。但与重型怪物 1V1 时可能会感到比较吃力，如果有队友协助就会获得 1+1>2 的效果。

狂战士



操作难度：★★

SOLO：★★★★★

伤害值：★★★★★

敏捷度：★★

个人 PVP：★★★★★

团队 PVP：★★★★★

生存能力：★★★★

特性：超高范围伤害，擅长招架，腿短，重甲，攻击速度较慢。

推荐人群：喜欢高伤害大数字的玩家，喜欢刷怪的玩家

狂战士可谓最典型的 DPS，又称近战输出标杆，超高的伤害使其在副本中很受欢迎。招牌技能是漩涡，360 度大范围旋转，中者不死即残。在面对大量怪物时还没有伤害递减，十分凶残。这也是个刷钱、刷经验的神技，俗话说大斧一挥，日进斗金，有一定装备基础后，拉一群普通怪，开个防击倒，转转转一群怪就死了，可谓升级最快的职业。

狂战士是能穿重甲的两个职业之一，还拥有武器招架技能，可以用大斧格挡敌人攻击。虽然能减免的伤害比枪骑和双剑低，但不需要消耗精力值，只需要消耗一点 MP。在单刷时可以用来抵抗重型怪物的伤害，在副本危急时刻也可以用来自保。

弓箭手



操作难度：★★

SOLO：★★★★★

伤害值：★★★★

敏捷度：★★★★

个人 PVP：★★★★★

团队 PVP：★★★★

生存能力：★★★

特性：远程，高物理输出，陷阱，轻甲

推荐人群：喜欢安逸输出的玩家

弓箭手是远程物理输出职业，具有很好的输出能力和控制能力。在副本中，弓箭手可以提供强大的远程火力输出，并使用陷阱、虚弱和毒液技能控制及削弱敌人。值得一提的是，等级较高时弓箭手会学习将陷阱发射到远处的技能，使陷阱技能的实用性大大增加。

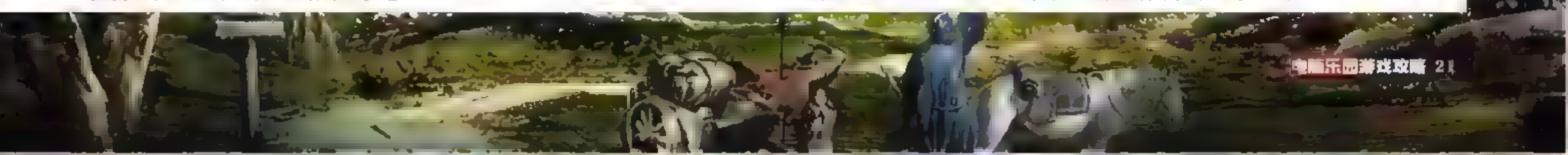
在 PVP 中，特别是多人 PVP 中，弓箭手可以将自身优势发挥到最大，成为无情的战场杀戮者。善用自己的技能搭配，很容易造成秒杀敌人的效果。

祭司

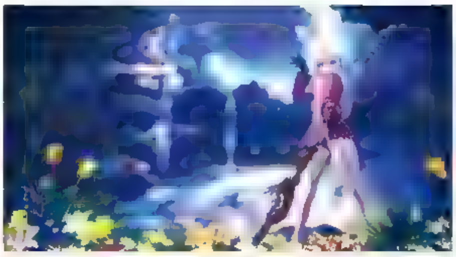
操作难度：★★★★　SOLO：★★　伤害值：★★

敏捷度：★★　个人 PVP：★★★　团队 PVP：★★★

生存能力：★★★★★　特性：群体治疗，辅助，布甲。



推荐人群：喜欢团队合作，治疗队友的玩家



作为一个专业的奶妈，祭祀拥有自我治疗、群体治疗、恢复 BUFF、群体盾，群体解除负面状态，以及强大的春哥技（施放 BUFF，BUFF 期间受到致命攻击会自动复活）。在保护队友方面做到了极致。一个好的祭祀可以带领一个队伍走向胜利，是副本中的核心职业。

在治疗时，需要注意的是尽量在战斗中保持脱战状态，并控制自己的仇恨。另外，在长时间战斗时，需要控制自己的蓝量，及时使用回蓝技能或者蓝药。祭祀在单人练级时，虽然伤害并非特别高，但基本不用担心补给的问题，可以随时使用默认右键技能进行自我治疗，因此还算不错。同时，由于祭祀的强大辅助能力，组队并不难，找到好队友可以让练级路更加轻松。

元素使



操作难度：★★★★★
SOLO：★★★★
伤害值：★★★★
敏捷度：★★★★
个人 PVP：★★★★
团队 PVP：★★★★★
生存能力：★★★★
特性：兼有优秀辅助能力和高伤害，召唤宠物，布甲
推荐人群：喜欢自给自足，能打能加的玩家，喜欢

元素使是非常全面的职业，既有很强大的治疗和辅助能力，也有较高的伤害，同时可以召唤多种宠物协助战斗，不需要很多精力，就能轻松战胜怪物，很适合新手。在治疗方面，元素使既有恢复弹等直接回复技能，还可以制造生命晶球（俗称下蛋），玩家使用时候可以解除负面状态，并持续回血。在紧急时刻还可以召唤生命精灵，持续治疗周围的玩家。

在单练方面，元素使也很具优势。超高的生存能力，可靠、功能多样的宠物，不低的伤害，无论是普通怪还是重型怪都能轻松搞定。同时，元素使本身有回复能力，基本不需要买药和绷带，是非常安逸的职业。

不过，元素虽然上手轻松，但精通很难，一个优秀的元素使能做的非常多，操作要求相比某些输出职业甚至更难。所以说元素使也是一个值得深入挖掘的职业。

魔导士



操作难度：★★★
SOLO：★★★★★
伤害值：★★★★★
敏捷度：★★★★
个人 PVP：★★★★★
团队 PVP：★★★★★
生存能力：★★★
特性：远程，高法术伤害，布甲。
推荐人群：喜欢大数字和秒杀快感的玩家

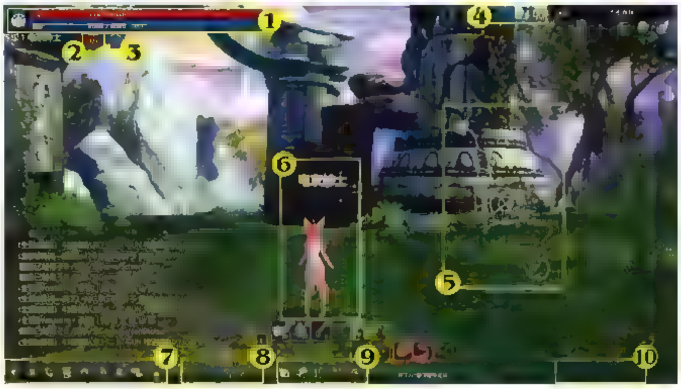
如果说狂战士是 TERA 近战职业的输出标杆，那么魔导士就是 TERA 远程职业的输出王者。魔导士拥有非常强大的伤害能力和范围输出能力，也是副本热门职业之一。一个好的魔导士会让队伍的副本效率提升很多。

魔导士拥有多种位移技能，包括瞬移、退避、冰封大地等，可以有效地脱离地方的攻击范围，同时瞬移还带有无敌判定，可谓保命神技。在实际战斗中，强大的机动能力会赋予魔导士很高的主动权，无论是副本还是单刷重型怪都能得心应手。

最大的缺点是蓝耗很高，因此要利用好自己的回蓝技能，在开战前提前挂一个魔力凝聚的 BUFF 是不错的办法，在战斗空闲使用魔力窃取也很有效果。另外，作为布甲职业，魔导士的防御能力低下，被击倒的概率很高，所以请牢记距离就是最好的防御这句话，远离怪物的攻击范围，在副本中也要控制自己的输出节奏，避免仇恨过高导致 OT。

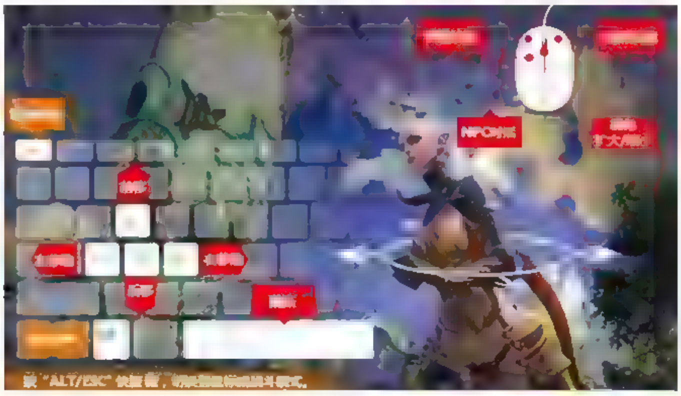
操作指南

1 主界面说明



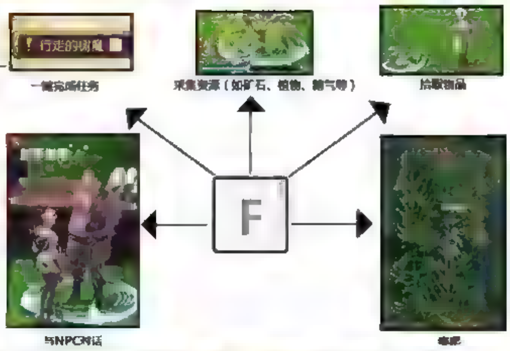
1：HP 和 MP，部分职业（如枪骑士、剑斗士）具有特殊的 ST 值，可理解为“特殊 MP”。
2：健康状态，对角色的 HP、MP 有不同程度的加成。健康状态过低（低于 24%）时，会降低 HP、MP 和攻击力，可通过村庄休息神官、营火恢复健康。
3：修理装备，消耗一定数量的金券，可随身修理装备。装备的损坏程度不同，图标的颜色也会变化。
4：显示玩家角色当前的正面和负面状态，以及经验值加成等。
5：简略地图，显示任务追踪的目标分布、任务和行进路线等。按 N 键可显示或隐藏。
6：人物外形，可通过时装或装备外形幻化来改变装扮。
7：基础游戏菜单，可进一步使用菜单的具体功能。如角色信息（P）、背包（I）、技能（K）、任务日志（L）、装备、战斗宠物、组队、社交、成就。
8：使用“副本配对”和“战场配对”，系统会自动为你匹配适合的队友。
9：游戏交流类菜单，可进一步使用菜单的具体功能。如邮件、领取道具、金币拍卖场、商城、系统菜单。
10：BP 值，每天凌晨 0 点或角色升级时恢复满值。单人副本，进入时扣除 BP；而多人副本，是进入后并在战斗时扣除 BP。

2 常用按键



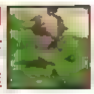
3 万能的F键

与 NPC 对话、采集资源（如矿石、植物、精气等）、拾取物品、攀爬、一键完成任务，均能通过使用 F 键一键完成。

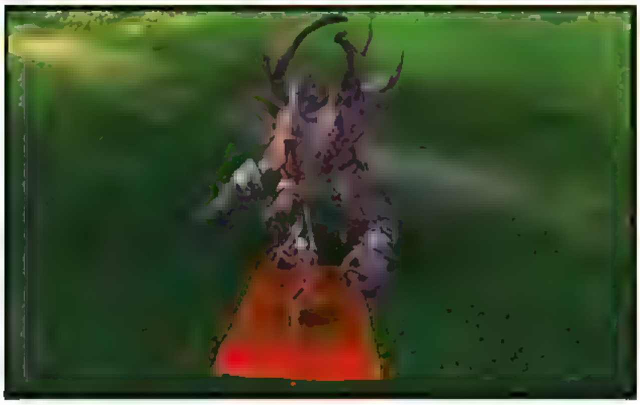


4 准星说明



特别说明：远程职业，如图中的准星显示则说明目标在技能射程外，无法攻击到目标。在射程内的准星显示则是圆形图标。另外近战职业的准星比较小，有隐性宽度的判定，攻击时需要把握好距离。

5 怪物攻击路径



红色区域代表怪物攻击路径，注意闪躲！

战个痛快

1 雪仗战场

巨大的雪场，散落在地面上的雪球，与小伙伴们一起捡起雪球体验童年打雪仗的乐趣。

活动说明：10V10 的 PVP 玩法，玩家进入雪仗场内统一等级和装备，采集雪地里的雪球攻击对方。规定时间内歼灭对方所有成员的队伍获胜，如未能在规定时间内歼灭对方所有的成员，则剩余人员多的一方获胜，最终胜利采用 3 局 2 胜制。



2 炮火战场

骑乘载具协同作战，摧毁敌方的守护塔，打一场漂亮的攻城战。

活动说明：20V20 的 PVP 攻城战玩法。进入炮火战场内的玩家，统一的等级和装备，可使用自身职业的技能、纹章、水晶。参与双方相互轮流进行攻城和守城，可利用飞艇、攻城兵器、云梯等协同作战，结束时己方守护塔受到伤害少的一方获胜，否则为平局。



3 暗黑裂缝

由于阿勒堡雷亚世界的崩坏，不时有暗黑魔物侵袭世界各地，消灭它们，捍卫作为勇士的尊严吧！

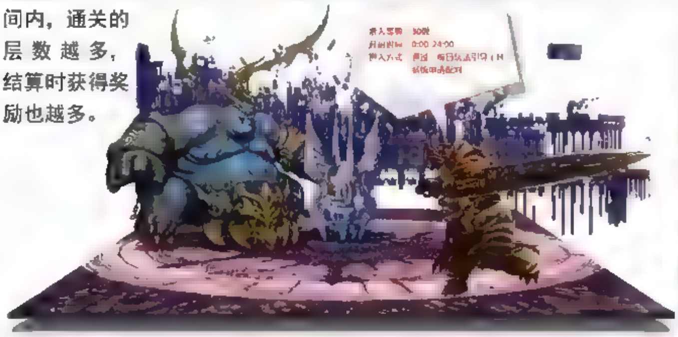
活动说明：多人 PVE 的玩法。暗黑裂缝开启后，组队前往出现裂缝的区域，并接取区域内的任务。每个区域共计刷新 3 波怪物，全部击杀完成后会获得丰厚的奖励，可以继续前往下个出现裂缝的区域，直至击杀完所有区域的怪物。



4 噩梦塔

除了提升队伍实力，只有制定合理的策略，才能通关更多层噩梦塔。

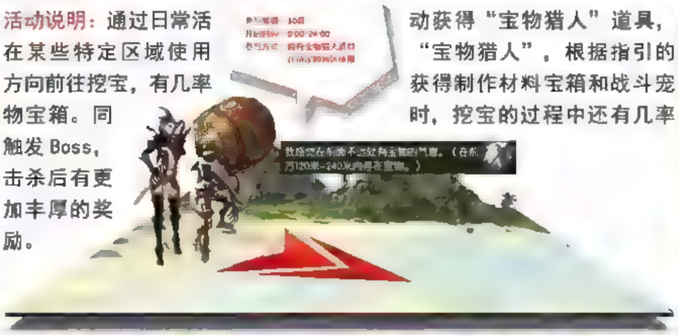
活动说明：5 人组队 PVE 玩法。噩梦塔共计 35 层，每层由固定刷新一定数量的怪物，全部击杀后即可进入下一层。另外，10 层之后，每隔 5 层会刷新一个 Boss，击杀 Boss 后会获得大量的经验奖励和装备。在单位时间内，通关的层数越多，结算时获得奖励也越多。



5 宝物猎人

大量宝物藏匿于世界各处，在宝物猎人的帮助下找到它们，宝物就属于你啦！

活动说明：通过日常活动获得“宝物猎人”道具，在某些特定区域使用“宝物猎人”，根据指引的方向前往挖宝，有几率获得制作材料宝箱和战斗宠物宝箱。同时，挖宝的过程中还有几率触发 Boss，击杀后有更加丰厚的奖励。



编：公羊 美：grass



风暴英雄

全新定义 MOBA 游戏

游戏关键字

创意！就是创意！等等等还没上市！强行定位新 MOBA 模式 新老玩家两相宜 玩的就是一个穿越 游戏节奏快！

8.4

画面	
音效	
战斗	
上手程度	
创意	

14

开发公司	Blizzard
国内运营	暂未上市
官方网站	heroesofthestorm.com.cn
目前状态	即将开始内部测试

推荐人群：暴雪系列游戏粉 MOBA 爱好者



公羊

在现今 MOBA 游戏精品匮乏，仅靠 LOL 和 DOTA 苦撑台面的游戏市场，暴雪终于挺身而出，给我们带来了一个与众不同的 MOBA 游戏。即便只是冲着暴雪的这块招牌，也能够吸引无数的玩家蜂拥而至。从四年前偶有音讯的《暴雪 dota》，到《暴雪全明星》再到现在的《风暴英雄》，路途也是一波三折，却也可看出暴雪对于重新定义 MOBA 游戏的决心和信心。于本羊看来，风暴英雄很有机会在 MOBA 游戏领域占山为王，成为今后的主流，这既是我对风暴英雄的理解，也是我对暴雪的信心。

《风暴英雄》是一个由暴雪娱乐开发的一款运行在 Windows 和 Mac OS 上的在线多人竞技游戏。游戏中玩家所扮演的英雄全部来自于暴雪三大经典游戏系列：《魔兽世界》、《暗黑破坏神》和《星际争霸》。它与《星际争霸 2》同属一个团队开发，基于同一个引擎。《风暴英雄》为免费游戏，官方将通过英雄、皮肤和坐骑进行收费，是暴雪在多人竞技领域的新尝试。

该游戏最早在 2010 年的时候就被提及，当时游戏名为《暴雪 DOTA》但因与 "Valve" 发生商标纠纷，庭外和解，因此，两公司达成了一条协议。暴雪因此更名为《暴雪全明星》，最终在 2013 年 10 月 18 日，暴雪正式宣布更名为《风暴英雄》。

《风暴英雄》的主要玩法是 5V5 的多人竞技，不过官方并没有排除有其它模式的可能。游戏同样有着防御塔，玩家需要控制自己的英雄与队友合作，带着己方的随从拆掉对手的防御塔和基地以获得胜利。然而它在几个重要方面与其他同类 MOBA 游戏大不相同。



天赋界面，影响英雄的定位

暴雪经典系列英雄。所有英雄均来自暴雪作品人物，包括《星际争霸》、《魔兽世界》和《暗黑破坏神》，仅这点来说，就有足够的理由吸引暴雪粉丝趋之若鹜。况且这三部作品的经典人物数不甚数，玩家的英雄池将会有相当丰富的选择。

精彩原创的皮肤和坐骑。皮肤系统在 dota2 和 LOL 中都有，但是坐骑却是头一遭，这里涉及到一个游戏内容，在风暴英雄中，英雄可以通过 Z 键上马，坐骑无论在追杀还是逃命或是赶往线上都是优先的选择，你也能够对马上英雄进行攻击使其落马。

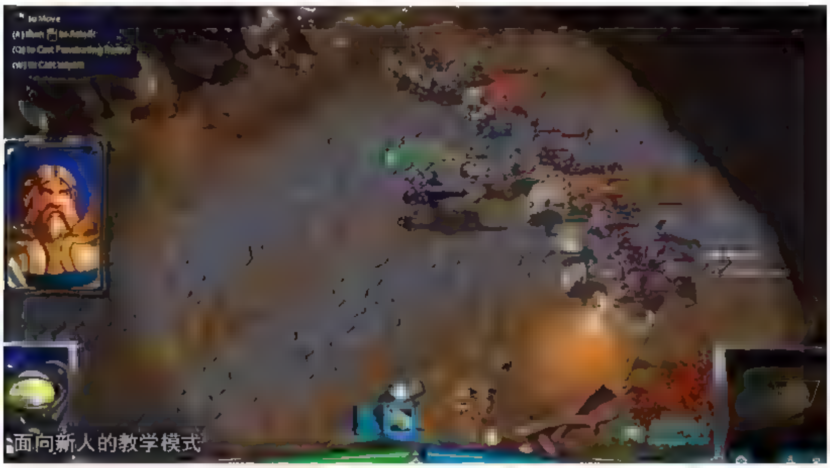
多个游戏地图缤纷上镜。每次匹配游戏，系统都会随机为你选择地图，每一张地图场景全然不同，游戏模式也是花样万千，玩法以及胜利目标都不一样。你更是能够在地图中找到暴雪作品中经典的场景，就看你能不能认出来了。



英雄列表，各种人物都有出场

天赋影响英雄定位。天赋这个词似曾相识，在LOL中也有出现，然而风暴英雄的天赋是在游戏进行时随着等级的提升而出现的。可以参考《魔兽世界》天赋树，不同的天赋选择，将会在很大程度上影响你英雄的定位方向，肉？输出？还是奶，千年奶爸能否逆袭成为战场MVP，全在天赋。

无装备系统。大概很多玩家看到这个一定会吓一跳，MOBA游戏没有装备，这怎么玩儿？事实上，英雄的能力全部取决于天赋的选择和等级的高低，而经验和等级是团队共享的，这意味着，无论你在不在线上，你都能获得杀死小兵和杀死英雄的经验。这样你就可以全身心投入于GANK和刷野事业，再也不会发生山中十年野，山外已变天的事情。


面向新人的教学模式

不容置喙的感官体验

《风暴英雄》采用的是和《星际2》一样的引擎，相信星际玩家都有这样的感受，画面太棒，特效太赞，细节真尼玛牛叉！只要配置足够，你就可以同样体会到炫酷棒的画面效果，若是配置有限，显示效果调低，在低配下也能让你体会到这个引擎的优秀之处，暴雪的优化从来都是让客户放心，让玩家满意的。画面延续了暴雪一贯的风格，满屏的魔幻科技感，没有暗黑那么深沉，也没有星际那么绚丽，却是有着独有的精致细腻。你可以分别在3D、2D模式下游戏。总体来说，游戏画面介于暗黑三和星际2之间，卡通风格，边角细腻，你看了就会明白。

也有玩家吐槽《风暴英雄》音乐方面实在对不起暴雪，比如没有伴奏之类的。这点我要说一下，在竞技类游戏中，玩家通常会全身心投入于对抗中，这个时候，除了角色的攻击、移动以及死亡的音效，即使是窗外台风袭来的巨响只怕你也茫然无知，这样你还能听到什么样的伴奏声呢。不是说音效不重要，只是在竞技游戏中，音效所占的比重并非那么高，至于所说的场景音效，在进入游戏和进入战斗时会有低沉浑厚的军号响起，虽比不得其他同类游戏的悠扬悦耳，却也让本羊斗志大作。

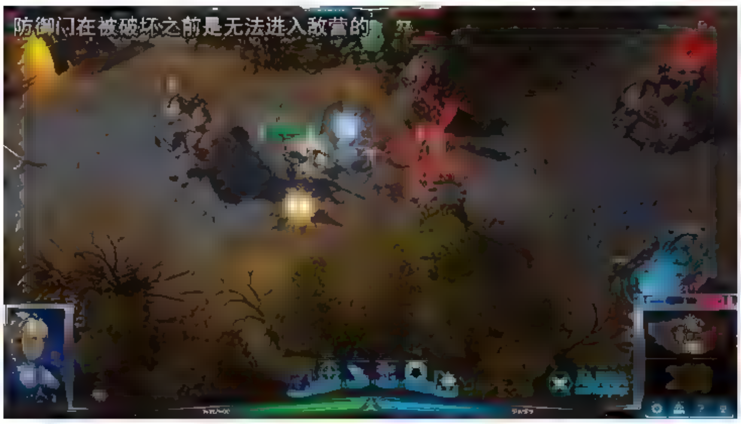
无法置信的战斗创新

防御塔有弹药限制你敢信？野怪能为你服务你敢信？没有装备哦我已经说过了可以信！

防御塔的攻击虽然强悍，却要限于本身的弹药储量，一旦子弹不足，防御塔就变成了一个任人鱼肉的肉包。对线时，完全可以趁敌方英雄回家后，防御塔弹药被小兵消耗光之时，抓住机会拼命点塔，积少成多，让防御塔变成废墟。若是己方防御塔弹药消耗完毕，只要将英雄移动到塔下，就可以自动给塔补充弹药。

在传统的MOBA游戏中，因为小兵资源的限制，往往需要一名英雄充当打野的角色，为核心英雄贡献更多的小兵资源，而打野英雄也需要不断地前往线上GANK，骚扰敌方英雄的发育，进一步促进我方队友的成长。这渐渐就形成了一种一帮四的局面，要么就是顺风成神，要么就是逆风成狗，两极分化太过明显。而在《风暴英雄》中，没有经济的概念，同时等级经验也是全队共享，完全可以队友几个一同进入野区清理野怪，除了可以获得相应的经验奖励，击杀掉的野怪还可以成为你的队友帮助你一起推塔杀人。这里要说的，队友野怪并不会受你控制，大致只是一个有能力的小兵角色，所以不要意图控制野怪做什么战术调控。然而虽然不受控制，在野怪的帮助下，


测试版本中的坐骑，迪亚布罗骑着会不会很奇怪


防御门在被破坏之前是无法进入敌营的


跟着我，上马出击！

推塔进度也必将进一步加快，所以相对传统游戏来说，野怪更加具有战略意义。这样野区将变成另一个争夺点，同类可以参考 LOL 中的大小龙红蓝 BUFF，DOTA 中的肉山远古野，都是能让团队明显受益从而进一步推动节奏的矛盾区。



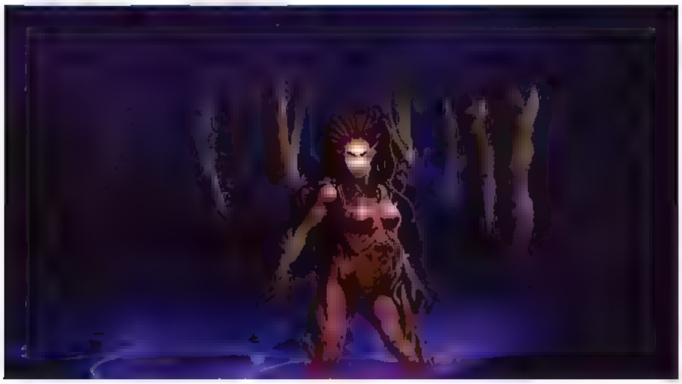
这个大漩涡好像有点丑



刷野怪可以有效增加团队优势

亲手操控经典人物

刀锋女王——凯瑞甘



凯丽甘在出生时就具有心灵天赋，这意味着她能利用这种能力进行心灵感应和心灵遥感。于是她在幼年就接受了 Terran 联邦的幽灵特训。幽灵通常具备专家的军衔，从事一些隐秘行动。在一次秘密事件中，莎拉·凯瑞甘遭到盟友的背叛并被异虫变成了刀锋女王。现在，从黑暗的腐蚀中脱身之后，凯瑞甘所面对的是一个足以摧毁整个星系的威胁。



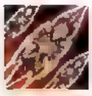
刺杀型

初始技能



毁灭跳击

原始异虫的怒火充盈在凯瑞甘体内，使她能以极强的力量跃向敌人对其发动毁灭性的打击。如果毁灭跳击杀死一名敌人，冷却时间将立即重置，使凯瑞甘可以继续杀戮。



穿刺之刃

短暂延迟后，凯瑞甘召唤出大量剃刀般的利爪和镰刀般的肢体刺入敌人体内，并使其昏迷。



女王之爪

凯瑞甘身后的双翼可不是拿来看的……刀锋女王可以用利爪般的双翼将敌人拉向自己并对其造成伤害。

终极技能



召唤雷兽

并不只有阿巴瑟能利用腺体和基因制造生物。凯瑞甘同样也可以运用虫群的原始精华，孵化一只雷兽追杀敌人。



灵能漩涡

凯瑞甘的灵能能力无人能及。当她释放所有怒意时，这场充满原始灵能能量的漩涡可以撕裂任何胆敢阻碍她的敌人。

正义大天使——泰瑞尔



大天使泰瑞尔是正义天使，而他的职责就是遵照天堂圣谕对庇护之地的人类进行原罪之审判，其实意思就是灭绝那些“令人讨厌的秽物”－人类，一个名叫乌迪西安的人类让泰瑞尔意识到人类也可以表现出怜悯和良善，最后泰瑞尔改变了主意，并为拯救庇护之地投上了宝贵的一票。此后，泰瑞尔更多地站在了人类一边，他帮助赫拉迪姆教派对抗那些从燃烧地狱里被放逐出来的庇尔斯级恶魔，甚至因此差点赔上自己的身家性命。



战斗型

初始技能



圣剑之力

泰瑞尔可以扔出正义之剑—圣羽之辉攻击敌人，对目标以及周围的敌人造成伤害并使其减速。再次施放该技能可以使泰瑞尔立即传送至圣剑，爆发出灼热的光芒使敌人再次减速。



正义凌然

泰瑞尔可以呼唤天堂的力量暂时保护自己。当护盾消失后，将会爆发出神圣之光，对附近敌人造成伤害并使其盲目。



牺牲之手

正义的天性乃是仁慈，出于这一点，泰瑞尔可以祝福一位盟友英雄，将其受到的所有伤害暂时转移到自己身上。

终极技能



定罪

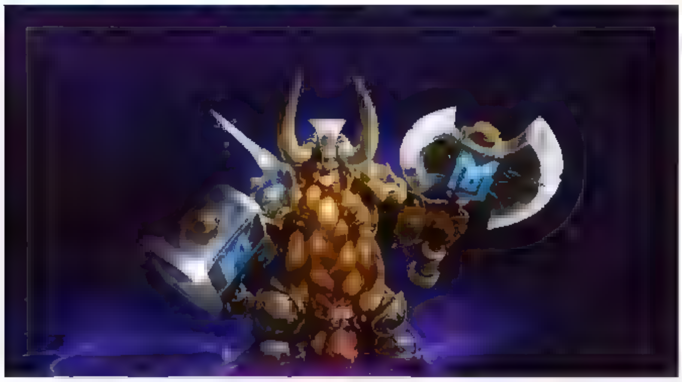
对于罪人来说，审判可以干净利索也可以求死不能。泰瑞尔冲向敌人，给其下达最后通牒，同时推开所有胆敢阻止正义的人。当泰瑞尔和他手中的圣剑对敌人造成伤害的同时，敌人将被短暂击晕。



圣化

有些凡人会向天使祈祷赐予自己好运，但如果你和正义大天使一起并肩战斗，那么你收获的将不止是好运。当泰瑞尔施放圣化时，大范围内所有盟友都将在宝贵的数秒内变成无敌状态。

山丘之王——穆拉丁



穆拉丁是一个善良的矮人，是一个坚定的同盟，同时也是一个凶猛的敌人。他渴望挑战，无论是探险中，还是游戏、战斗。穆拉丁喜欢打一场漂亮仗，总是奋不顾身的冲入敌群。作为一名兴趣广泛的矮人，他对上古的建筑，新发现的大陆，陌生的生物以及神秘的泰坦十分着迷。穆拉丁表现了崇高的道德水准，总是帮助那些危难之中的人们，粉碎发现的任何邪恶。



战斗型

初始技能



风暴之锤

穆拉丁向敌人扔出一柄魔法飞锤，对敌人造成伤害的同时使其暂时昏迷。飞锤只会击中它遇到的第一个敌人。



雷霆一击

矮人山丘之王生来就是为了战斗，穆拉丁也不例外。通过强化雷霆一击的力道，他可以释放出强大的威力，对附近的敌人造成伤害并使他们减速。



矮人投掷

别让矮人矮小的体型愚弄了你。穆拉丁可是运动健将，能够飞跃到空中随后以不可思议的力量重击地面，碾碎所有着陆范围内的敌人。当然，他也可以使用这一技能快速脱离战斗。

终极技能



天神下凡

通过专注于矮人体内来自大地的能量，穆拉丁能变成坚硬的石头，增加体型和力量的同时获得额外的生命力！天神下凡几乎无人能挡，每一击还能击晕敌人。

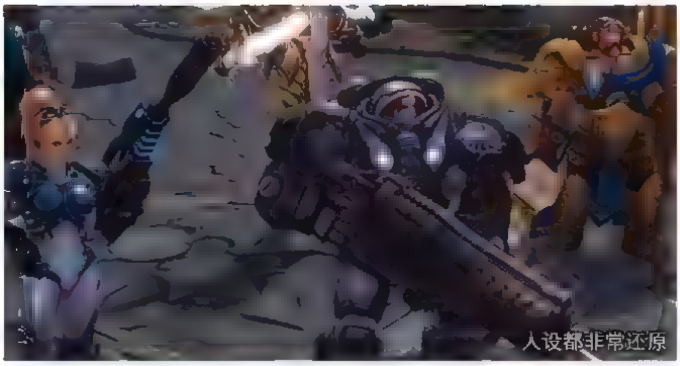


强力一击

如果你以为国王的亲戚会和你好好讲道理，那穆拉丁会让你知道你错的有多惨。穆拉丁过去的战斗经历使他可以使出强力一击，一下便足以击碎敌人并把他们打飞！



在塔下被晕也是囧



人设都非常还原

光明之翼——精灵龙



和许多精灵龙一样，光明之翼曾在灰谷的森林中愉快地飞翔。她总是凭空出现在她的朋友身边，为他们提供治疗，然后闪到一边去看轻小说打盹。她总是很喜欢“轻”的东西，比如人类的脑袋（只有十磅重！）。



辅助型

初始技能



奥术闪耀

光明之翼扔出一枚奥术能量球，以炽热的魔法精华攻击敌人。



变形术

没什么能比把一个凶恶狂暴的敌人变成一只毛茸茸、咩咩叫的小羊更有趣了。



妖精之尘

虽然不会像童话故事里说的那样让你飞起来，但这些粉尘至少能让你跑得更快，甚至还能保护你免受敌人的攻击。

终极技能



翡翠之风

通过从翡翠梦境吸收能量，光明之翼可以召唤一道缓慢扩张的能量漩涡将她的敌人推开……有时候还能碰巧能把敌人推进盟友的埋伏圈。



闪烁治疗

最危急关头，光明之翼可以快速在盟友之间传送，立即为他们回复一小部分生命值并留下持久能量持续治疗盟友的伤口。

— 在本羊的游戏生涯中，还不曾有哪家公司能像暴雪这样拥有如此海量的粉丝，这不但归功于暴雪推出过诸如星际、暗黑以及魔兽等经典神作，更在于“暴雪出品，必属精品”的优良口碑。玩家们对暴雪旗下的人物拥有难以割舍的热爱情怀，无论是迪亚布罗、凯瑞甘还是阿尔萨斯，都足以证明暴雪英雄拥有的巨大魅力。相比于其他同类游戏的角色，《风暴英雄》无疑在这方面占据着强大的优势。让不同作品的角色穿越到同一片战场，相向而战或是相对而战，都能够让玩家的YY情绪跳到最高潮。《风暴英雄》与市面上的同类游戏不同，去掉了许多繁琐复杂的内容，多了许多新鲜创意的玩意儿。剥掉了果皮，留下了果肉与汁水。



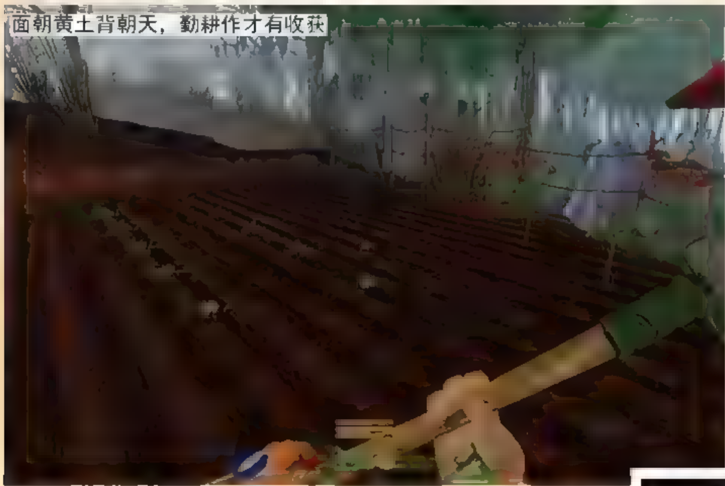
自由原始人

□编：公羊　□美：grass

游戏类型：动作冒险 RPG

《TUG》是一款世界沙盒模式的可多人在线的 RPG 游戏，你可以扮演造物主凭借游戏中现有的材料来创造这个美丽的世界。乍一看似乎与《我的世界》颇为相同，然而细细了解后，发现若是凭此感官就定义，那就未免太武断了。最大的区别在于，TUG 有一种独特的气质，它在最初是作为一个学术项目而存在的，制作组的相关负责人几乎都有着经济学、心理学以及其他社会科学的教育背景。制作组创始人 Peter salinas 表示："事实上，我们在游戏中获得的数据可以帮助我们更为直观地认知现实世界，以及人们之间的合作与社会学习，对问题的处理和放任。游戏中所有于此相关的东西都非常有趣。"


巨型章鱼，驯养还是击败


面朝黄土背朝天，勤耕作才有收获

游戏提供了一个大规模随机生成的世界（这点与大部分的沙盘游戏都相同），包含了多达 13 个不同的地形特征，以及复杂的洞穴环境和昼夜系统。游戏体验主要集中于制作，探索，PVP 和角色扮演。制作组强调，游戏最为看重玩家的代入感和自由度，玩家最初将扮演一个名为 Seeds 的人型生物，身上有一种可以让他们世界中奇异能量互动的水晶，你需要不断的采集资源，建造房屋，同时还有经营你的猎场和农场，以此来发展你的领地。尽管游戏并没有一个线性的主线剧情，但是开发商暗示游戏将有许多神秘的支线事件随着你的发展逐渐出现。

在目前的试玩版中，游戏有两个模式，一个是创造模式，另一个是生存模式。创造模式即之前所说的，慢慢经营自己的领地，逐渐发展规模，一座恢弘的建筑在自己手底下拔地而起，会不会有种无法言表的自豪感呢。在生存模式中，你可以选择多人同时在线，在此你可以体会到沙盘游戏中的 PVP 元素，相互竞争发展，或合作或对抗，卧底内奸什么的，都随你啊！制作组总监亲口说道：我们的内容几乎不比《无尽的任务》少什么。比如说建造模式，我们也会提供同样的互动和娱乐成分，会让大家享受到跟熊孩子一样的乐趣。同时，我们也想提供足够的灵活性和自由度，让有经验的玩家可以在这里制造更棒的游戏体验。


你猜这是魔法么


道具栏，全都是生产工具和资源


主人公长得太奇怪了

实际上，TUG 运用的是制作组自行开发打造的游戏引擎，在起初这并不被外界看好，然而现在他们拿出了成果，而这成果如何，正有待我们去亲身体会。游戏自带的创造系统，让我们可以运用上帝视角来随意改变这个世界，类似于《我的世界》中的创造模式，但是这类的元素远远多于《我的世界》。TUG 的生态系统非常仿真，从森林到沙漠，从高原到平原，以及幽深的地底世界，都能让你体会到在现实中无法去感受的奇妙或惊险的经历。除了客观存在的游戏自然环境，制作组还精心打造了许多内含人文的传说和神话，与繁多的分支任务杂糅在一起，一定让你停不下来。

养殖系统这太常见了也无需我多言，但是你养殖的动物有可能逃离出去自行繁衍出一个子生物群落，这大概就不常见了。至于与养殖系统相辅相成的狩猎、烹饪、宠物同伴等内容自然也是必不可少的。根据你在游戏中所作的行为，会将人物渐渐朝所属的专业方向发展，比如经常打猎，那么丛林系的技能必定精通度超高（不过这些在游戏中并非以一个明确的量化标准来显示）。





有没有《我的世界》即视感



即便是原始人，也很潇洒帅气



与奇异能量互动的神奇水晶



这就是多人模式的 PVP 元素

战斗的话，怎么说呢，你能想到的攻击模式，他都包含在内，即便是太过奇葩的技巧，你也能够通过游戏自带的创造工具来进行“发明”，与其说是 TUG 蕴含无穷的创造力，不如说是沉迷其中的玩家们拥有更加广阔的想象力。

对于不少玩家将 TUG 与我的世界进行对比，制作组表示：很明显，我们希望游戏具有开放性，但我们并不是简单的模仿。我们正在尽一切努力避免游戏中出现方块（好吧，没有方块的确就不是《我的世界》了）。游戏究竟是怎样将内容与经济学等社会科学融合在一起的，这点还是等游戏正式版本问世后大家亲自感受再下定论吧。



终极将军：葛底斯堡

□编：公羊　□美：grass

游戏类型	即时战略 RTS
游戏特点	[illegible]
上市日期	[illegible]
发行公司	[illegible]
制作公司	[illegible]
游戏平台	[illegible]
官方网址	[illegible]

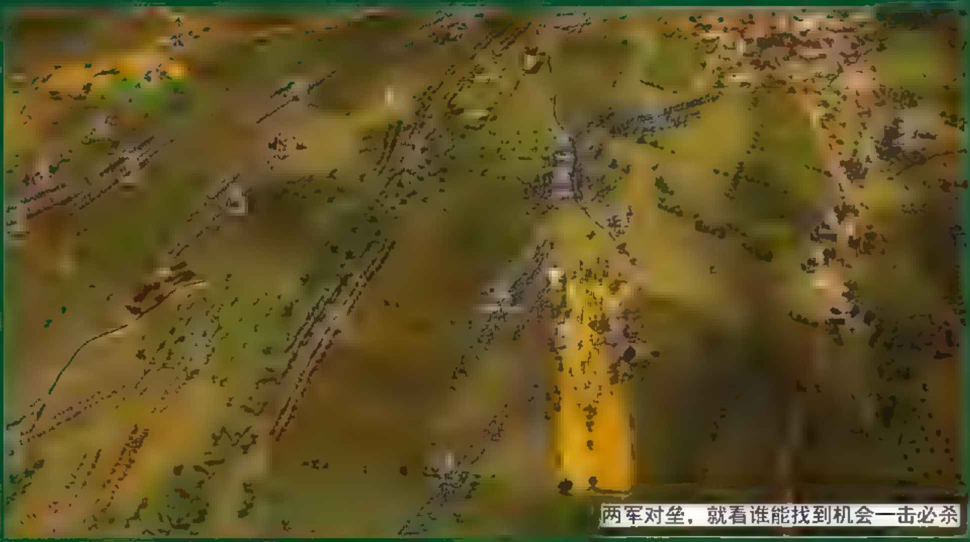

AI 进攻部署

DarthMod 制作组日前宣布了自己的 RTS 新作《终极将军：葛底斯堡》，单拎出来可能大家不太了解这个制作组，但是结合《全面战争》来说的话，他们就是“Darthmod”MOD 的作者，这想必早已在 RTS 界名声大噪了吧。这次制作组创始人表示：作为一个 mod 制作人，我已经不想再制作 mod 了，所以我决定制作一款属于自己的战略游戏……这款游戏的特点在于对玩家的微操作和及时动态反应的比重相对《全面战争》要大大降低，同时拥有一套独一无二且是目前即时战略游戏中最复杂的军队士气系统。


历史上的葛底斯堡战役你无法参与，但这里，你是主角！


蓝军即将被包抄，如何逃出生天

《终极将军：葛底斯堡》以历史真实事件为背景，包含葛底斯堡战役的所有重要地点，并且所有曾在此次战役中出现的时间、地点、人物、兵种一个不差地全部包含。每一场战争全程每一个阶段都会根据你的表现实时记录下来，是否合理运用战术，包抄是否成功，埋伏是否顺利，有没有以最小的伤亡获取胜利，都将影响你最后的评分。与历史完全相同的一场战役，两军在葛底斯堡相遇，随着增援部队的抵达，一切都跟历史一模一样，唯一的变数就是你。你能否运用自己的指挥艺术，来改变战果，甚至是逆转战局，如果在1863年罗伯斯选择在早上进攻联邦军队而不是在下午，那么战局会有什么样的变化？诸如此类的一切可能性，都因你而起，你是这场战役最关键的转折点。

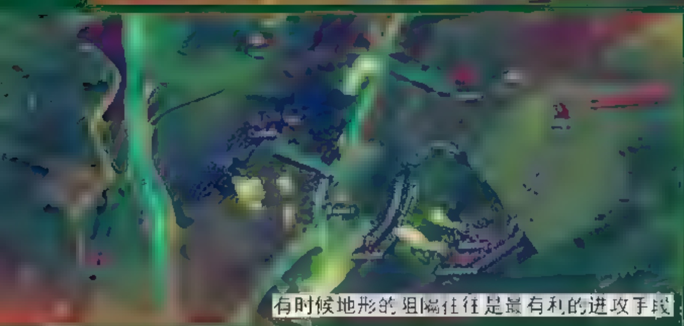

两军对垒，就看谁能找到机会一击必杀


战争地图上明确标志着地形地貌

利用卫星图像和战场地图，你可以清晰地了解战场上每一个角落，房屋的分布，河流的流向，山脊山谷的的海拔等等等等，这些对你的作战在某些时候可以起到至关重要的作用，比如在山谷上，你就可以清晰地窥望到敌军的部署和移动路线；身处山脊你更是可以顺坡而下给予敌人迎头痛击。如果你是一个美国南北战争的爱好者，那么很荣幸地告诉你，你必将如鱼得水游刃有余。

每一个单位都能够自行对战斗进行判断，从而进行整队、集火等战斗指令，不需要你进行微操作，你只要将他们投放进战场并指派到指定地点即可，在大规模战役中，这点对提高玩家的指挥效率有着极大的作用。不同的地形和建筑分布，将影响战场上不同位置的能见度，你可以指派你的特定兵种移动到合适的地方进行伏击或者是定点攻击，但是同样小心，敌方AI也一样有这样的智慧，单位进出战争迷雾时会有渐变的效果，让你清晰地判读出他们的移动趋势。


局势错综复杂，必须全盘掌控才行


有时候地形的阻隔往往是最有利的进攻手段

在战役中，你会发现部队并不是一个只知道听从指令的机器人，他们同样拥有"情绪"这种东西，嗯，专业来说这个叫"士气"。士气的高低决定了部队对命令的执行程度以及进攻防御的能力，影响士气的因素有很多，包括被伏击、包抄、遭遇突袭、长时作战等。所以，千万要注意你的部下的士气，不要发生哀军作战的悲剧。

由于是现代战争，主要攻击手段均是远程武器，所以尽可能压缩敌方部队的移动空间，使其部队越发集中，这样你的输出将得到最大化收益。嗯，敌人也会这么对你的。

如果你玩腻了历史，不如创造历史，在自定义战役里，你可以选择不同的AI将官来充作敌人，在葛底斯堡来一场会战，再现一下美公战争球的历史舞台剧。



圣铠传说

□编：公羊　□美：grass

游戏类型	角色扮演 RPG	英文名称	Gauntlet
		制作公司	[illegible]
游戏特点	地下城作战 回忆杀	游戏平台	PC
适宜人群	经典寻觅者 DND 铁杆粉	发售日期	2014-9-4


冒险小分队再聚首

游戏发行商华纳兄弟互动娱乐日前宣布，上世纪80年代街机平台经典奇幻游戏《圣铠传说》即将问世，预计将于今年第三季度登陆PC版本。华纳负责人表示：我们保留了原游戏的街机模式，制作了全新的画面和特性，包括单机模式和四人玩家合作游戏模式。《圣铠传说》将是华纳的第一款游戏，这是个机会，可以让我们和更多有天赋有技能有经验的开发团队合作扩展我们的产品。

圣铠传说一度是玩家们童年的时光消灭者，当然本羊是没经历过这个年代没有感受过这个氛围（所以说我还年轻），但是通过后来的接触，本羊也不得不承认，这个游戏能够牢牢占据一代人心中的地位必然是有其独特的优点，太远的就不说了，本次重制版的圣铠传说除了继承原作街机模式的特点，同时还添加了许许多多的现代元素，诸如联网模式、一定程度的自由度以及PVP系统。本作依旧保留了原作的四名经典角色，战士、瓦尔基里、精灵和巫师，不少玩家进入游戏后想必都能会心一笑，然后沉浸其中。



块头这么大，一定不厉害

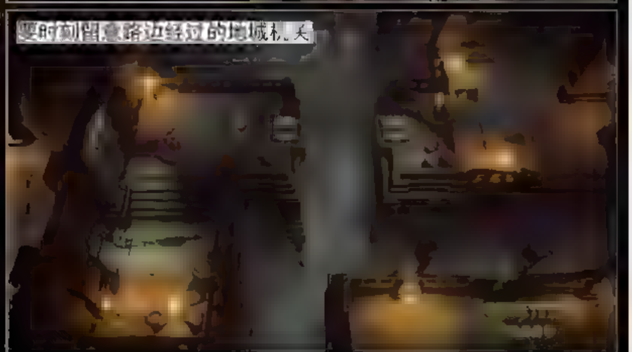
阴沉的地城埋藏了数不尽的宝藏，吸引了许许多多抱有幻想的冒险者前来探寻，然则邪恶的巫师莫拉克和他的爪牙牢牢地占据了这个地城，让冒险者们有来无回。现在又有一队冒险团队整装待发，等待他们的是宝藏，还是死亡？就看你的了，玩家老爷。

地城里会掉落许多魔法道具，选择属性相符的进行装备，可将战斗力提升不止一点。小队四人职业不同定位不同，需求属性也不同，如何分配装备，需要玩家好好考虑。强力的道具装备固然可以提升作战实力，却也会吸引敌人蜂拥而至，是披荆斩棘突破重围，还是敌众我寡身陷敌营？除了装备，小队四人还应该互相配合，利用好各自不同的技能特点和能力定位，完美的团队配合远胜过一身完美的装备。



boss在前，陷入重围


小队成员——精灵射手


要时刻留意路边经过的地城机关

无数的怪物，凶险的陷阱，光彩诱人的宝藏以及强力的BOSS，这些都可能是你走上黄泉路的诱因。除了一往无前奋勇杀敌，背后的队友也需要你的提防，在宝藏的诱惑下，什么事都有可能发生。当你已对一切困难挑战准备就绪，如何生存下来就不再是一个问题，一切都靠你自己了。



无尽传奇

□编：公羊　　□美：grass

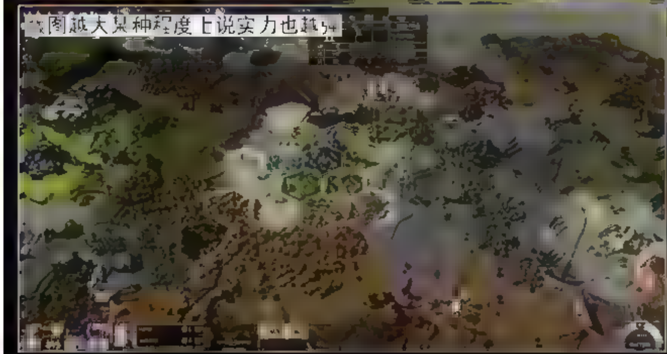
游戏类型 策略战棋 SLG
游戏特点 [illegible]
适宜人群 谋略癌晚期患者

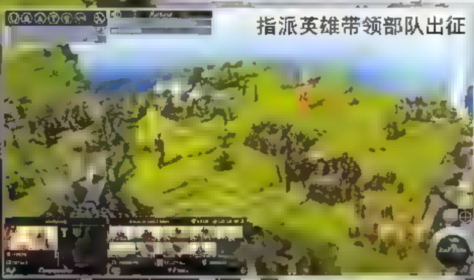
英文名称 [illegible]
制作公司 AMPLITUDE Studios
游戏平台 [illegible]
发售日期 2014-8-26

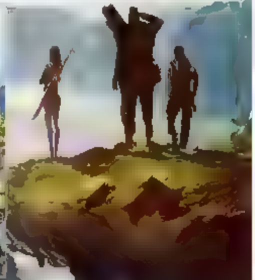

千奇百怪的战斗兵种

一款回合制战略科幻游戏。玩家需要在所在星球上发展自己的属地，同时不断探索未知区域，最终战胜所有对手，全球一统。

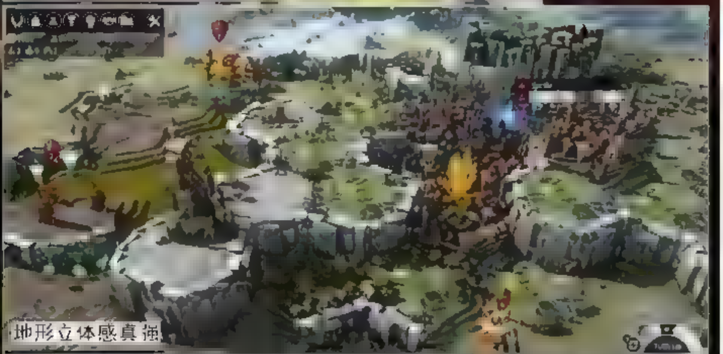
有一天你醒来，发现有一大片王国等待你的统治，无数的军队响应你的命令，还有更为广阔的未知地域等待你的铁骑，于是你坦然领受了这份荣誉。然而，加冕为王之前，铁骑踏破敌酋之前，你还有很多事要做。百姓没有食物，你要指挥他们种植粮食；军队没有装备，你要安排铁匠批量打造；未知地域无路可去，你要设立斥候营沿途打探。身为领袖，你要关心子民的点点滴滴，同时身为领袖，你有义务将国家发展得繁荣昌盛。这就是《无尽传奇》。

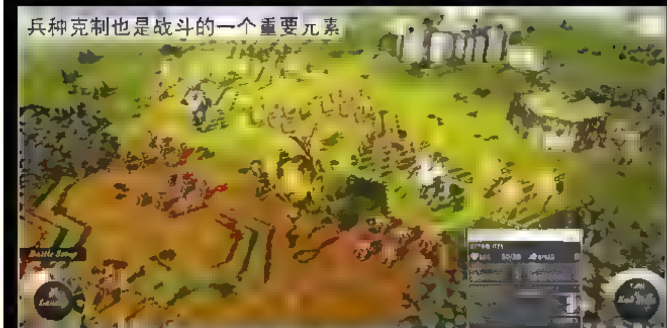

版图越大某种程度上说实力也越强

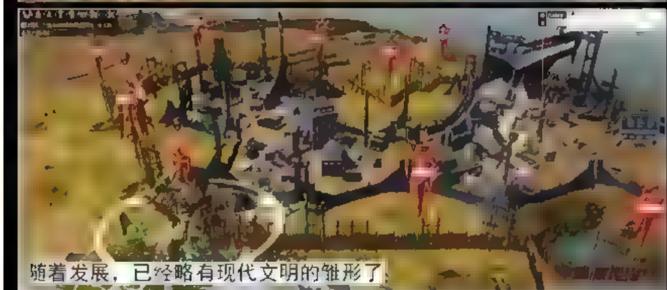

指派英雄带领部队出征



一开始，你可以从八个不同的文明中选择一个作为自己的所属，每个文明都分别有各自不同特色的游戏风格和背景故事。每场游戏的地图完全是随机生成的，即便自行设置地图类型参数，也会随机产生相应不同的地形，这意味着你的每一场战斗都是独一无二的。


地形立体感真强


兵种克制也是战斗的一个重要元素

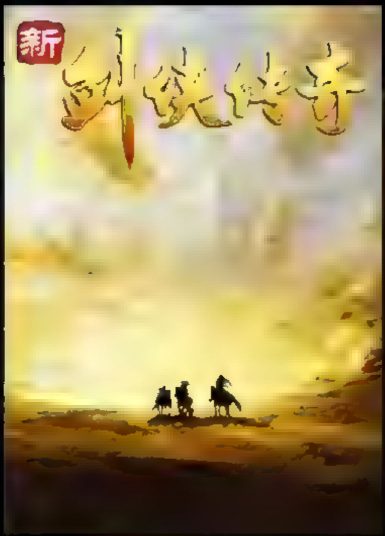

随着发展，已经略有现代文明的雏形了

刚开始你拥有的只是一个小村庄，你要通过逐步的采集资源建造房屋繁衍人口来壮大你的村庄，将其渐渐发展成堡垒或是城镇。除了逐步发展自己的领地，还可以通过或军事或经济或文化的兼并将相对较弱的势力收入帐下。一旦收入帐下，你就可以拥有该势力独有的兵种和建筑，善用这个特点，可以让你的征战更加顺利。

你不可能事必躬亲，应该培养一些自己的助手，让其帮助你管理城市或者军队，甚至可以让他们代替你出征讨伐敌人。抓住每一个升级科技的机会，在野外探索时你有可能发现来自上古时代的文明遗迹，他们各有所用，也许能提升你的科技等级，也许能增进你的文明进程，也可能让你的军队更加强大，看运气咯。

不断研究发展自己的科技水平，可以进一步促进你的文明进程，在资源收集的过程中，留意各种奢侈品和战略物资，它们是重要的产能资源，也能够在外交活动中充当一部分的筹码。有时候巧妙的外交政策和贸易手段能够从其他文明那占到不少好处，所以开动你的大脑，想想怎么占便宜吧。军事、文化、政治、经济等各个领域发展到极致，都可以直接宣布胜利，不一定非要靠军队打败全部敌人才行，条条大路通罗马。

新剑侠传奇



游戏关键字

剑侠情怀 闪电般的回炉重制
与网游结合的单机太渣了！
文物级画质BUG太多！

游戏评级	14
游戏公司	珠海云游
游戏类型	角色扮演 RPG
适合人群	武侠游戏谜，国产单机无条件拥簇

7.4

画面
操作
剧情
系统
创意



公羊

说，说什么呢，我要只说“呵呵”会不会交不了差？（领导：你工资是不是太多了？）相信在回炉重制之前玩过的朋友一定有这种感觉：这游戏尼玛是楼下小卖部特别赞助的吧！某某纸巾、某某薯片、某某方便面！具体怎么回事咱们下面细说。上市开卖不到半个月因 BUG 太多问题太多宣布回炉重制，半个月后推出 2.0 版本，本羊也是头回见识这样的事情，这叫我如何评价……

消费情怀的历史遗留作品

编：公羊　美：grass

《新剑侠传奇》是由珠海云游公司于今年七月份推出的一款 3D、及时制、多结局的武侠 ARPG 单机游戏。由知名游戏制作人李兰云带领珠海云游团队打造，老牌游戏制作人裘新担任游戏开发顾问，知名游戏音乐制作人罗晓音主持游戏音乐制作。

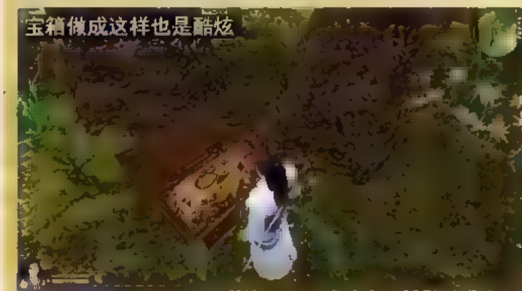
本羊秉持对剑侠系列的怀念与热爱第一时间入手了《新剑侠传奇》，事先并没有对游戏内容抱有任何或高或低的期待，以防对事后的评测产生主观影响，并且在买之前就已经看到网上对这款游戏的评价略显不好，我想大概都是精益求精的玩家提出的高要求吧。然则……玩家们的评价真的是已经很给面子了。且不提游戏内容如何如何，操作性如何如何，游戏性如何如何，单就买入激活码后，居然不能激活这点，就足以让我震惊了！以及每次游戏更新后都要重新激活一次，进入游戏竟然还要输入账号密码，你当你是网游吗！

恕我直言，这款游戏打着“情怀”牌，挂着剑侠的名字，来吸引无数怀有剑侠情怀和回忆的玩家的拥簇。但是游戏不是电影，仅从生命周期来说，游戏就比电影要长很多，仅仅靠着情怀来吸引玩家是远远不够的——哪怕“情怀”是我们十多年的回忆。

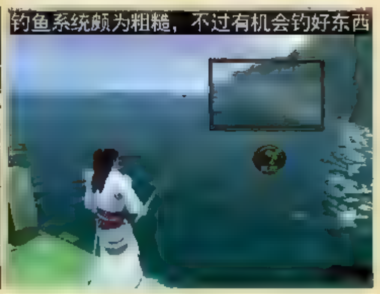
堪比文物的画质

从之前的三则宣传片就可以看出，真的是有够偷懒的。即便有所改进，也做不到在短短几天之内便翻天覆地大变样。无论是城镇中移动还是野外奔跑，无不给我种在山寨网游中翱翔的感觉，数不胜数的马赛克、空气墙以及似曾相识的建筑物，被一株草挡住、滑行路人的情况不胜枚举，现在颇为流行的天气、昼夜系统在游戏中也看不到。然而在这样的画质下，在游戏中竟然还频频发生掉帧、卡顿的情况，简直是难以置信。本羊对同类游戏对比没什么概念，但是不是同一个时代的我还是能分辨的，这款游戏却让我不禁想拿出 12 年前的《流星蝴蝶剑》与它比上一比。

在某些地方还是可以看出制作组是有想法的，大场景下空远处的贴图虽然质量不甚高，却也能营造一种符合环境的气氛，在一定程度上填补了格格不入的画质缺陷。这点或许可以看出制作组有心将游戏做好，却受限于种种或技术或资金或时间条件的限制。



宝箱做成这样也是酷炫



钓鱼系统颇为粗糙，不过有机会钓好东西

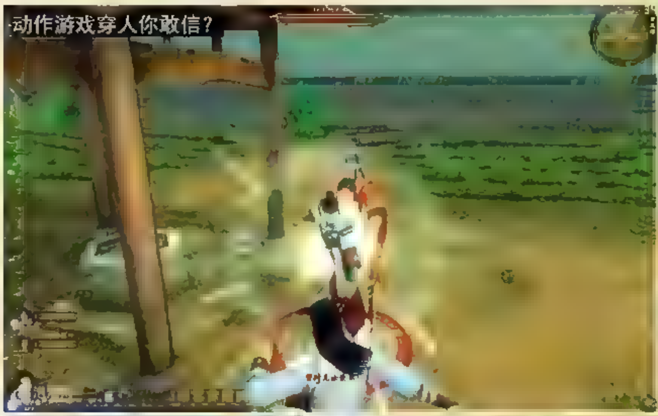
略胜僵尸的战斗

游戏的重头戏战斗系统来了，本次采用的是无锁定自由视角模式。说到自由视角，无论是在战斗中还是平时状态，视角的转换都生硬得让我怀疑是不是鼠标坏了，同时在连招中除了终止连招你是无法进行任何其他操作的（包括释放技能以及移动），往往连着连着你就径直地穿过了目标，对是穿过你没看错，在一款动作游戏中可以穿过目标你能想象？于是你又得扛着生硬的感受将视角转回目标方向，转回你的电脑视角之后你还得操控人物将其转到面对目标的方向，不然人物只会向着面朝方向继续挥剑，这简直了……任何神操作都救不了这僵硬如生锈多年关节早已锈迹斑斑的变形金刚的视角与战斗结合体。前期面对杂兵只要猥琐点还是不难打的，等级升高之后便可随意虐了，但是不知道是不是本羊方法没掌握，在攻略第一个 boss 洗剑庄庄主叶迟的时候，生生打了十几分钟——他简直就是个防高肉厚的血牛啊，之后还有诸多如叶迟一般的血牛，只能靠带足大量补给慢慢磨死。战斗中玩家只能操控主人公，队友皆有 AI 控制，只要主人公没死，队友即便死了也会在一段时间之后自行残血复活。但是队友除了给你加 BUFF 和偶尔加点血之外基本没用，完全谈不上什么团队配合。再小小比较一下，本羊觉得 12 年前的

流星蝴蝶剑战斗比这个好很多啊（豪迈！）。

主人公刚开始拥有一套初始武功，有被动有主动有群攻有位移，倾向还是蛮全面的，之后的武功便需要通过剧情等途径获得秘籍来学习，个别武功还可以通过耗费武学点来领悟新属性，这个新属性完全是随机的，也就是说可以通过 S/L 大法来刷出你满意的，不同套路的武功可以同时组合在一起以便在战斗中搭配使用。随着剧情发展还能获得物品来领悟更高深的武功，自己领悟的武功可以自定义名字，技能这方面还是蛮合我心意的。

大概有玩家老爷要问了，这个是 ARPG 游戏，你讲战斗系统为什么都没有提到打击感啊，这个很重要你造吗？咳，打击感，这个游戏还有打击感？我们还是聊聊剧情吧。


动作游戏穿人你敢信？


剧情基本靠说……


佛心果是某一个结局的重要道具


级别相差不远的情况下面对野怪也是要当心点


很多 boss 即便是肉牛，也需要不断走位躲技能才能过掉

或超童话的剧情

剧情大致将国仇家恨、儿女情长、江湖道义都囊括进去了，也不枉费剑侠情怀粉的慕名而至，若是能更多些剧情细节的话想必是极好的。然而剧情虽然已经俱全，却不够丰满，整个故事流程便是让玩家不断的东奔西跑，往往跑大半个地图只是为了说几句话，然后又要千里迢迢跑回去交接，再结合超慢的移动速度，将整个游戏时长大大增加了。我认为，作为 ARPG 游戏，存在太多对话，势必会破坏游戏的流畅度，不幸的是，这种情况在游戏中频频皆是。而且对话是要转入一个剧情动画进行的，让追求流畅度的玩家郁闷感倍生，官方表示游戏大约时长为 30-40 小时，但实际看来，若非奇慢的移动速度和冗杂的对话场景，那么游戏时间长度将远远低于这个数字。有趣的是，在游戏的多个结局之中，有一个后宫结局，而后宫嘛，杨不凡也在其中，制作组也太恶趣味了（杨不凡：性别男，爱好……）。

《新剑侠传奇》制作组以西山居三剑客为名，宣称打造继剑侠情缘系列之后的《新剑侠传奇》，的确吸引了许许多多玩家（包括本羊）。但其本身与剑侠情缘制作组团队却几乎毫无干系，在进入游戏画面我们也能清晰地看见艾游、百游、云游三个 LOGO。是以，剑侠情怀可以有，却也不必为此执着过多，本次的作品已然是在纯粹的消费玩家们的剑侠感情。不过将单机与网游部分结


四大名剑是贯穿剧情的线索

合，虽说怪异，却也是别出心裁，通过在线聊天室和实物掉落奖励，可以大大提高玩家的游戏热情。官方在游戏中提供了许许多多上至 IPAD 下至餐巾纸的实物掉落奖励，玩家可以通过任何形式任何地点的打怪来从一定几率中获取实体物品奖励，奖励将会快递上门到你家。而中奖玩家将会以移动横幕形式在游戏界面的上方出现，被玩家们吐槽的是，出现的绝大部分奖励都是诸如餐巾纸、薯片或是方便面之类的便宜货。

或许因为云游是一个年轻的团队，对于游戏制作把控不周全，导致其匆匆问世，游戏自上市以来，便存在无数多的 BUG，实在是一代更新一代 BUG。有朋友吐槽：玩家在等 BUG 修复，丫的制作方却在忙着从小卖部进货，服了。不管游戏做得如何，毕竟是难得的国产单机，多多支持，希望再接再厉！

深渊



游戏关键字

页游 上 MISS 淑怡 晚上挂机 充点小钱 花费精力 大酒神 暗黑

游戏评级	16+
制作发行	心动游戏
游戏类型	动作角色扮演
适合人群	动作、休闲、页游爱好者

综合评分

8

画面

剧情

操作

音效

创意



阿庆

本期的极速体验，小编为大家带来的是一款页游《深渊》，该游戏是制作了《仙侠道》、《神仙道》、《开天辟地》等作品的心动网络推出的一款奇幻背景动作角色扮演游戏，并由电竞界著名的肉松饼卖家大酒神、LOL 解说 MISS 还有人气主播周淑怡代言。不管噱头有多大，游戏本身的素质才是最重要的，小编体验了一把后，不管是游戏画面、音乐以及游戏内容的体验上，再比起粗制滥造的骗钱页游，虽然也有缺点，但还算的上是良心之作。

战无止境，为战而战

文：阿庆　编：grass

《深渊》基于已经日趋成熟的 Flash 3D 制作，画面偏向于卡通风格，界面整体符合玩家的操作习惯，另外角色技能栏只有 4 个，物品栏也只有 2 个，所以游戏的总体操作还是比较简单的。游戏里可以通过鼠标滚轮来缩放视角，使用 A、S、D 键可以改变镜头方向，鼠标键盘相结合，给玩家呈现了一个多角度的世界，大家可以用自己喜欢的角度来进行游戏。游戏中多数场景的光影效果还算不错，角色影子会随着光源的不同以及视角的转换而变化，整体游戏感觉让人不由联想到《暗黑》系列，小编初上手的时候，由于画面风格的原因总有一种这是火炬之光的错觉。

创建角色界面





整体画面看上去还是可以的

游戏的即时战斗系统给小编的感觉还是相当不错的，操作打击感上佳，角色技能都有各自的特效，和那种技能 N 多但用起来都是一个动作的游戏有着很大的区别。在副本中的小怪都是有体积设定的，并且有远程怪和近程怪，不能无脑的刷刷刷，玩家可以利用这一点进行拉怪，小心不要被怪物围住，那就跑不掉了。另外游戏中还引入了大菠萝 3 中的血球、魔球设定，玩家在战斗中只要碰一下球便会获得血量的恢复，在摒弃了嗑药战斗的同时也进一步加快了游戏的节奏，有的时候掉了血球不一定非要马上吃掉，继续战斗后血量不足时就可以跑回去吃血球，这是通关一些高难度精英副本的小技巧。

《深渊》中拥有三种职业，分别是疯狂追求着力量的战士、帮助队友快速恢复的牧师、拥有极为强大范围杀伤力的法师，成长模式以角色等级的提升为主。游戏中的任务系统相对简单，采用副本闯关模式，副本最深处就是是本轮的最终 BOSS，相较于多人副本来说比较简单。剧情方面嘛，可能对此关注的玩家并不多，再加上自动寻路之类的功能对剧情了解的玩家就更少了。

另外在副本中，可以挂机，全程自动前进打怪，直至通关，可以用来挂机升级，不过精英副本还是手动操作比较好。


功能杂乱，让人摸不着头脑


按 5 键可以观察人物


PVP 要算好技能啦

随着玩家的等级越来越高的时候，基本上游戏的各个系统都会被解锁，功能非常之多甚至可以称得上是眼花撩乱了，比如技能、公会、商城、福利礼包、副本、竞技 pvp 系统等等，当然其中一些功能之后在获得 VIP 之后才能得到更好的体验。这些繁多甚至有些杂乱的功能，玩家一进入游戏或许会摸不着头脑，如果能把例如签到、领奖、福利整合在一起的话点击使用起来一定会更加的简便。



总体来说，这款页游还是相当值得一试的，很多的系统也值得研究，虽然是重度 MMO-ARPG 游戏，但游戏在操作和玩法做出了一定调整更符合页游用户碎片时间的游戏习惯。随着等级的提升所开放出来的系统，需要玩家花费一定时间和精力去研究，比如天赋和斗气，也有 PVP 的竞技场需要用户展现灵敏微操的技术和走位拉怪的意识，无怪乎会邀请大酒神、MISS、周淑怡这一杆电竞明星来代言《深渊》这样一款网页游戏，想必心动游戏是对这款产品有着充足的信心。


壮哉我大酒神


上 MISS 啦

新游小编评

新剑侠传奇

游戏类型 动作角色扮演类
运营公司 艾游
游戏特征 动作武侠 国仇家恨



问世后不到半个月因为BUG太多宣布回炉重制的游戏，你见过么？对于这个游戏我姑且只能有四个字评价：粗制滥造。粗糙体现在单调无新的装备系统，体现在空有套路没有体系的武功系统，体现在僵硬生涩的视角变换，体现在敷衍了事的背景贴图和场景构建。因为曾经对它抱有非常高的期待和期望，然而做成这样一个东西，导致我现在对它如此的厌不可抑。

13和15年是国产单机的井喷年，《新剑侠传奇》抓住14年这个空档，首次上市赢得了相当好的业绩。然而也就这样了，玩过游戏的朋友一定都知道这游戏是什么样子我不多讲，只是想说，若是一直有利用偷鸡的方式捞一票走的情况，玩家会对国产游戏越来越失望。这对国产游戏的健康发展有百害而无一利，尤其是后来的优秀游戏从业者，伤害游戏开发热情尚在其次，使得玩家对此失去信心，从此投身国外游戏，那才是真正的祸端。

经过了两周时间的回炉重制后，这款“新”游戏又与我们见面了。游戏中男主角的攻击动作有了明显的改变，先前的攻击是以“劈、刺、转”这样的方式为主，在打击感上显得颇为怪异，打怪的时候非常难受，重制之后的动作相较以前完善太多了。另外一些细节上也有改动，例如走路的姿势有了细微的变化、主菜单可以用ESC键打开了，不过剧情还是没法直接跳过，非常蛋疼。

忠勇之心：伟大战争

游戏类型 冒险解密
运营公司 Ubisoft
游戏特征 横版过关 斗智斗勇

VALIANT HEARTS
- THE GREAT WAR -

本羊向来偏爱漫画风格的游戏，又是育碧出品，我花了一个周末时间来下坑，成果斐然。游戏采用的是与《光之子》一样的引擎，并以美漫风格形象刻画战争氛围。很多人对漫画的印象都停留在静止不动的静态漫画时代，其实游戏中许多地方的背景描写都运用了动态漫画，使得虽为横版，却给玩家带来强烈的立体感观。美式幽默贯穿游戏的始终，包括对话、动作、人物形象以及动态刻画，总的来说还是非常推荐大家去玩的一款游戏。

玩家在游戏中需要操控四名角色和一条狗来刻画一个有关亲情爱情的故事。游戏角色中无论是主人和狗的感情，还是其中的父子之情或者是情侣间的爱情，都可以轻易地打动玩家的内心，其背景还是战火喧嚣的第一次世界大战英德之争，在此与彼的反衬下，这种感情更为浓烈。然而背景是第一次世界大战，游戏剧情却与史实背离太远，无法让人感受到真实的战场历史。

先有《光之子》，后有《忠勇之心：伟大战争》，好游戏频出，育碧实属业界良心！本作视觉风格与《雷曼》类似，画面以漫画书式的2D动画风格和强烈的色彩反差为主要特点，剧情的创作灵感来源于一战。本作操作比较简单，还时不时变换人物，音乐恰到好处，最后结局非常的悲伤，小编就不剧透了。不过游戏中的陷阱没有任何提示，有些关卡可能需要攻略才能得以过关。

OL 魔界村OL

游戏类型 动作类
运营公司 盛大
游戏特征 横版过关 虐你到死



不知道大家有没有玩过CAPCOM出的魔界村的单机游戏，那个属于原版吧。这次的魔界村网游秉承了原版一贯的高难度传统（这个传统真的好么），本羊一直以来都是以手残著称，于是仅在五六级的时候，就已经是副本小怪机票售卖处的VIP专员了(囧！)。但就我认为，在现在画面已是主流卖点的网游市场，再去虎口夺食难免不智，将难度打造成第一大卖点，说不定也是条阳光大道。

我要先吐槽一下，为什么这期公羊选的游戏都这么需要技术操作和战略技巧啊！这是让我跳坑咯。魔界村过关难度闯关技巧方面我就不献丑了，倒是里头的背景音乐让我耳前一亮（有这个词么），打击乐和进行曲相互交融夹杂，配合以酸爽的连招施放，颇有点让人肾上腺素激涌的感觉啊，我想当年赵子龙长坂坡七进七出除了可能是路痴外，一定也是被喧天的战鼓响给鼓动气势了（论一个好的BGM的重要性）。

由盛大代理的横版动作网游。游戏画面还说的过去，虽然是个横版游戏，但3D效果还算不错，各种光影、景深、动态模糊效果有模有样。游戏中还有个爆衣系统，在角色受到一定伤害以后，盔甲就会稀巴烂，这时候内衣就会显露出来，但并不H哦…好孩子是可以玩的。总体来说，如果你还记得被CAPCOM的《魔界村》虐得死去活来的时候的情景，就不妨来玩一下本作吧！

灵魂回响

游戏类型 角色扮演类
运营公司 搜狐畅游
游戏特征 战斗锁定 人物朴素



无论从哪个角度看，这个游戏都是一个乏善可陈的作品，毫无新意甚至略显老旧的战斗模式，过时的游戏引擎，没有亮点的画面效果，这样的作品实在难以在现在的网游市场分到蛋糕。游戏宣传的一个主要特色：灵魂系统，大致就是通过刷怪获得一种特殊介质，积累达到一定数量可以使用灵魂技能，加持各种buff。听介绍似乎有点新意，但不过就是特殊技能的系统，颇显单薄了，还得有更加深入的横向发展才行。

在经历过剑灵等韩国风油腻腻的妹子画面后，我对韩国游戏再也不敢抱期待了，不过灵魂回响的人物似乎还是蛮朴素的。说是朴素也是相对而言，在服装花样上照样非常华丽，但是少了那种油腻腻强烈反光的感觉，看着感觉上也是非常舒服的。然则武器也是这种朴素的感觉没有光泽，而这时特效已经开到最高了，让我不禁怀疑到底是游戏本来的面目还是我的显卡不够完全展现游戏的画面效果？

《灵魂回响》由韩国Nvius公司开发，畅游代理。游戏的画面风格比较偏向半写实，有些场景显得十分昏暗，色彩不够鲜艳、明亮，可能和游戏世界观有关吧。游戏地图挺大，不过并不是无缝连接，进入别的区域需要读取，速度很快，这点令人满意。游戏的战斗模式是比较传统的锁定式，无法移动中攻击或读条。各个职业的技能数量总体也比较少，操作量不算很大，对于手残党来说可能是个福音。

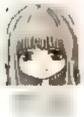
狙击精英 3

游戏类型 第三人称射击类
运营公司 505 Games
游戏特征 狙击必杀 潜入暗杀





这代作品大大加强了潜入元素的比例，这个应该给个赞。但是我还是要来挑挑刺，既然名为狙击精英，自然侧重点在于狙击，然而游戏中绝大部分狙击都需要在噪音干扰的情况下进行才能不被敌人发现。每次射击都要寻找噪音源，并在旁等待噪音响起，偶尔为之能增进游戏乐趣，提高新鲜感，但是这个方式贯穿整个游戏，就不免让游戏变得非常拖沓，极易消耗玩家耐心。换句话说，如前代一样正面战场的狙击场景大幅减少，导致了以上所说的情况。杀敌除了狙击还有很多方法，但既然是狙击精英，自然以上仅针对狙击部分。



用狙击枪对敌人一枪击杀的那个子弹时间的弹头特写太帅了！命中敌人后还会对击中部位以 X 光透析进行显示，真的有点帅啊！血管肌肉骨骼都能看得见，击中那个部位还会用文字显示出来，诸如爆肝、爆肾、爆头以及打中脚部还会让目标瘫痪从而失去战斗能力！（我不是暴力女我不是暴力狂）这个游戏太合我胃口了，虽然击杀目标的瞬间让我很燃，但是整个游戏并非像 COD 一样全程正面突突突，而是通过潜入手段击杀目标或者获取某个物品，所以主基调还是走冷静路线的。千惠给它一百个赞！



相比 2012 年的《狙击精英 V2》来说，早先的线性任务由开放式的沙盘世界所取代，增加了全新的隐匿射击，还有引爆陷阱带来的快感简直爆炸！本作的舞台是广阔的非洲，且地形更为复杂。前作中想找个超远距离的位置来一次狙击是非常难的，现在这个问题不再困扰玩家，而且每个关卡都对应一个超远距离狙击任务，各位不妨去体验一下。顺带一提该作非常吃显卡哦！

万智牌：旅法师对决 2015

游戏类型 桌面卡牌类
运营公司 Wizards of the Coast LLC
游戏特征 益智卡牌 超级复杂





很早的时候我就听说过万智牌的名头，一直以来它给我的印象就是：高冷。作为世界上第一款集换式卡牌对战游戏，在国外拥簇众多，国内却只能被列为小众游戏，复杂深涩的游戏规则或许是一个原因，实体卡价格高昂只怕也是玩家远离的缘故之一。能在国外拥有众多粉丝的卡牌游戏，必然有其独特的吸引力。它对新手是相当的不友好，不计其数的新玩家（这个绝对不是夸张）倒在了这道门槛上，一旦跨过去，你一定会沉迷其中，走进新世界的大门。



呃……这个……我们还是来聊聊牌面图案吧，万智牌图案主打欧美粗犷魔幻风格，在其中你可以轻易地找到龙与地下城、指环王乃至哈利波特的风格痕迹，而且每一张牌面都是经过精心设计制作的，每一张都是一份完美的艺术品。若仅如此也就算了，万智牌定期便会推出一套新的卡牌让其加进游戏中，前前后后一共已有 10000 多张卡牌，是世界上卡牌数量最多的卡牌游戏，与前一句话结合，10000 多张精心设计的艺术品，我相信，其艺术含量必定不会比其娱乐含量低。



本届 CJ 上万智牌也有参展，作为一个万智牌粉丝，小编真的非常激动！初玩本作之后感觉在用户体验上优化得非常好。游戏中的操作可以用简单的点击、拖拽和滑动来完成，大多数步骤都会由系统自动完成，只有出牌、选择攻击、阻挡是自主操控的。即使没玩过实体卡片的玩家也能很好的上手 PC 版。相对于国内来说，万智牌是相当小众的，而且门槛偏高，希望本次的游戏能吸引更多的玩家加入到万智牌的行列中来。

导师三人组

最终幻想 14

游戏类型 角色扮演类
运营公司 盛大
游戏特征 经典





这款游戏本羊在国服内测时候就体验过，那时就对它抱有非常大的好感和期待。无论是游戏内容还是画面优化显示，都足以担当的起业界良心的评价，仅冲着最终幻想的招牌，本羊就愿意为大家盛情推荐这款游戏。也许并非首创，但是职业组合转职这个系统毫无疑问戳中了我的罩门，本羊天身对这种（只要有一点自由度）功能没有抵抗力。我的龙骑等着你们（摆酷！）。



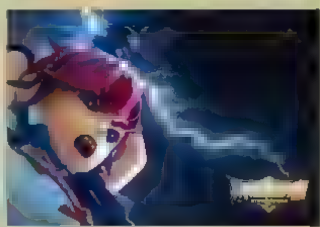
相比于阿庆最终幻想全系列制霸来说，我确实算不上是 FF 系列的粉丝。目前看来，我认为 FF14 的剧情发展颇有点狗血老套的味道。玩到现在，游戏的交互性还有待提高，也许是 SE 做惯了单机的原因？合作完成任务或者下副本这点都做得不够好，并没有需要积极讨论并频繁交流的点存在，很多地方只靠自身一个人就可以完美 PASS，难道是因为我国玩家网游智商超高的原因？



这毫无疑问可以说是今年盛大的重头戏了吧。不枉费玩家们多年的等待，再加上《最终幻想》这块金字招牌，还有超高的人气，想必大部分玩家都已经下载安装好客户端坐等开服了吧。本期网游攻略全指引中小编做了详细的职业说明，准备入坑但没参加过内测的玩家可以看看哦！再告诉你们一个惊人的事实，FF11 从 2002 年到现在都还没停服呢！

网易全明星

游戏类型 即时战略类
运营公司 网易
游戏特征 网易经典角色





本羊对于 MOBA 游戏非常的没有开荒精神，所以对《网易全明星》只是浅尝则止。不过对于第一次出现在 MOBA 游戏的天气系统倒是非常好奇，就我一开始的观点，天气之于 MOBA 游戏就像 BGM 之于 MOBA 游戏一样，都是可有可无的，毕竟在乱战的时候，谁会注意到背景音乐在放致爱丽丝还是小苹果呢，同样也不会注意到里头到底是晴天还是磅礴大雨。



不管是《网易全明星》还是《风暴英雄》，还是 LOL 和 DOTA2，千惠都是不感冒啦，这种考验技术的东西让我去玩真是太为难人了。不过《网易全明星》里头的英雄角色都是出自网易的作品，这个好像有点意思，梦幻西游可是陪伴了我整个初中生涯的游戏。就说龙太子吧，四个技能分别是龙腾、龙卷雨击、二龙戏珠和亢龙归海，这一听就顺便把人思绪拉回到当年北俱烧双的奋斗生涯啦。



单看名字小编以为是格斗游戏呢！其实不然，这是一款类 DOTA 游戏，英雄都是网易旗下游戏里的热门角色。作为一款 MOBA 网游，《网易全明星》的操作还算中规中矩，默认按键和 LOL 基本相同，另外还有两套自定义按键方案。和以往 MOBA 网游最大的不同是在于玩家不需要买眼，地图上有篝火，使用火把即可点亮视野，而敌队可以释放水雾来熄灭火把，起到排眼的作用。



圣域3 SACRED 3

砍杀之旅，圣域无双

编：阿庆　美：grass

游戏类别	动作角色扮演
游戏开发	Keen Games
发行公司	Deep Silver
发售日期	2014年8月1日
推荐人群	动作、暗黑题材爱好者



本期强打攻略带来的是模仿暗黑题材的圣域系列的最新一部作品，时隔前作发售已经过了六年时间。本作视角固定，游戏场景不再是开放式无缝衔接的大地图，取而代之的是诸多的小空间，根据任务的不同有不一样的场景地图。另外还支持最多四人联机进行合作模式，当然也有竞争要素。玩家可以选择不同的职业，每一个职业都有自己的特别技能，战斗风格以及装备。本文将针对游戏系统、职业、比较难攻略的BOSS进行详解分析。

操作与系统

游戏操作：[illegible]身就带有相当[illegible]，只没有[illegible]的系统以及操作[illegible]自我创新让小编看到了开发商本身的特色以及努力，不过游戏操作上相比较暗黑或其他这种题材的游戏而言难度变大了许多，而且有种越来越趋向于《战神》的感觉，需要不错的操作水平才能通关甚至真正的无伤（你让手残党怎么办）。下面小编帖出PC版的键盘操作键位，以供新手有个初步了解。



[illegible]在房间中，可以邀请好友加入。最多可以容纳4个玩家（整个过程需要Steam平台的支持）。另外本作还支持双人同屏游戏，可以一人用键盘另一人用手柄，也可以两人都用手柄，直接将手柄连接上电脑即可加入游戏。角色的下方是任务选择，可以开启大地图然后选择关卡（其他玩家有权投票是否进行该关卡）；接着则是目前房间的游戏难度、配对的玩家与在线的好友数量。另外在等待其他玩家进入期间可以角色整备，对技能、装备进行变更。



本作难度分为四个档次，分别为战士、冠军、传说、神。在神级难度下，单刷不只是用虐心、坑爹就能形容的，你可以下载安装好Steam，邀请好友一起去虐神级小怪或者找虐，相信从中可以找到联机的无限快乐。

地图介绍: 整个世界被称为安卡利亚，地图上用线把关卡图标连接了起来。它们大致有三类，圆圈图标、五角星图标和建筑物图标。建筑物是剧情主线必须要经历的关卡，而圆圈和五角星可以归类为支线任务。一些图标显示为红色，那么就意味着你还达不到关卡所需的等级，但就算角色等级非常低，也是可以照常进入（找虐）的。然而还有一些灰色上锁的图标，是需要完成某个关卡才能开启的。

最高的神级难度基础建议等级为28级，而且随着玩家等级的提升系统会自动调整BOSS和小怪的等级，也就是说没有了等级压制。神级难度的每一次通关，除了技能搭配的考虑，武灵的使用，玩家自身的操作，还有一定的运气。那种命悬一线、死后重生“侥幸”通关的感觉，非常爽快。

角色菜单: 游戏角色可以在这里配备技能和装备，进入关卡后就无法更改了。技能与装备菜单分为了战斗技艺、技能、装备、武器之灵四个板块。战斗技艺是按1键和2键发动。1键为轻型技艺，攻击范围较广不过伤害偏低；2键则为重型技艺，攻击范围相对较小但伤害较高。绝技当中还会有一个“合作技艺”，仅在有同伴时使用。另外技能都会分成2类，防守技能与被动技能。武器栏可以装备防具和武器，武器可以像技能一样升级，不过都要花费一定数量的金币。技能、武器装备之间的对比非常直观，方便对比。

武器之灵: 这是可以附着在武器上的灵魂，它们也有等级之分，还有各自的外表、性格、特技以及赋予角色不同属性。每个武灵都会给角色带来一个增益效果和负面效果，你可以根据需要来权衡，选取自己所需的效果。武器之灵也会升级，总共5级。







角色菜单中还有商店哦，可以买到补给品，携带数量是有上限的。在打一些关卡和BOSS时，嗑药的时机也成了通关的关键，而且不同武灵对嗑药的效果会有不同的影响，因此把武灵、难度等级、物品使用这3点联系在一起的话，其趣味性、思考性不仅仅是简单的累加。

职业介绍

安卡利亚骑兵：艾丽菲娅



艾丽菲娅的来历:

艾丽菲娅是安卡利亚皇室的最后一个公主，当然了，你不可能会从她女汉子的个性和身为一个枪兵的外形中看出来。小时候，艾丽菲娅一直喜欢惹麻烦或是在反抗军的森林营地里爬树。看到她的子民遭受苦难后，艾丽菲娅站出来了加入了特遣队，因为她觉得这样子能给敌人制造更多的麻烦。

战斗特点:

艾丽菲娅在她的铁匠生涯中精通了武器的学问，而她的实战能力也在几次针对敌军的突袭中得到了锻炼。作为一个长柄武器的专家，她能在支援队伍的同时与敌人保持安全距离，穿透敌人的防御并在枪刃上涂毒进一步削弱他们。

库库利箭手：金刚



金刚的来历:

金刚曾经在手提着给母亲的茶壶的情况下打败了三支军队（拿着茶壶有点萌），他也是唯一把一个野人打成炖肉汤的人，此举令他在年度野人大赛中名列第一。在下雪的时候，连雪花也争先恐后地想要落在他身上。但是这一切全都出自金刚之口（吹大发了吧）。因为金刚的箭术和人气，他所在的库库利村庄挑选他参加特遣队。

战斗特点:

金刚喜欢从远处发动攻击，用致命的弓箭消灭对手，同时又机智地远离对手的攻击范围。可以说是所有近战斗士最头疼的敌人。他充分发挥库库利人发明的很多技巧，利用山脉的寒霜之力，通过拖慢敌人的速度使之成为待宰的鸭子。

马拉科姆刺客 奇松



奇松的来历：

不同于人们对于“夜魔”的印象，奇松是一个懒散的欺诈师，他既捉弄朋友也欺诈敌人。但要是因为他浮夸的外表而低估他就太愚蠢了，他和他的族人一样对敌人都是毫不手软，只是，比起光明正大地屠宰敌人，奇松更喜欢逗弄他的猎物直到失去兴趣。没人清楚他是怎么加入特遣队的，他就那么……出现了。

战斗特点：

奇松似乎完全不尊重生命的价值，就算是他自己的命。他阴险而鲁莽地战斗着，在战场上到处瞬移，将自己雕刻过的刀刃插入敌人的后背。集合了影和血，他的力量是骇人的。他对于榨取自己的生命力来释放破坏性魔法毫不犹豫；他只看重胜利，视代价为无物。

萨菲里战士 马拉克

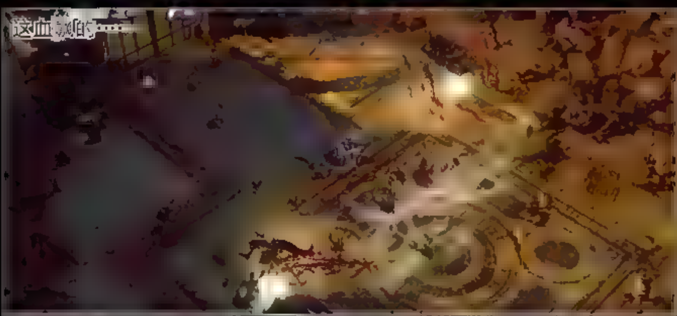


马拉克的来历：

马拉克是萨菲里人，也一位是经验丰富的水手，崇尚勤奋劳动，善待同胞，性格直爽。天性使然，他在青少年之时便参军，一路高升成为太阳神教团的精英战士。在萨菲里人也加入反抗军时，教团任命他为接班人，不过他认为这是因为他哥哥的缘故才有了现在的他。现在马拉克投身对抗艾森帝国的战斗当中，同时因为自己的出色能力可以派上用场而感到欣喜若狂。

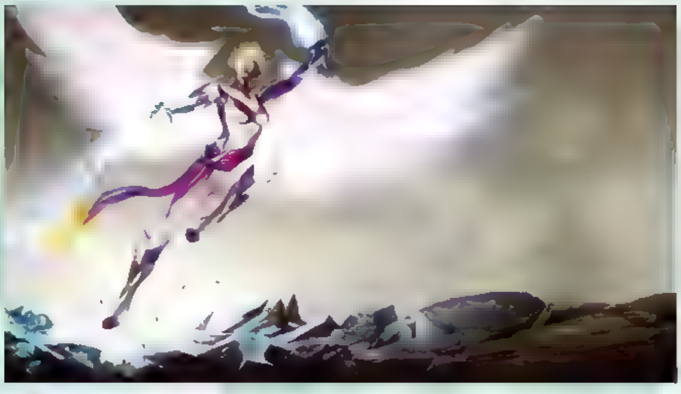
战斗特点：

马拉克是一个冲锋陷阵的战士，喜欢用威力强大的双手武器与大批敌人交战。他可以承受大量伤害，同时通过吸收太阳之力来十倍偿还给对手。他习惯于保护同胞免遭敌人的蹂躏，可以说是一个可靠而又强大的肉盾。



这血腥的……

炽天使骑士 克莱尔



克莱尔的来历：

克莱尔活了太久了，见证了她的人民受到了许多考验。克莱尔主要责任是守卫堡垒，并恢复炽天使的战斗力。当克莱尔成为炽天使特遣队的代表时，她激动坏了，她的使命感和责任感让她成为了非常有价值的盟友，在几个世纪的隐居之后，保护世界的使命让她觉得更加弥足珍贵。

战斗特点：

作为神圣的炽天使，克莱尔是所有邪恶生物最可怕的对手。她可以召唤天堂之力来摧毁敌人。她也是一名强大的剑士，她的物理攻击力也不容小觑，就像神圣的惩罚之风一样在战场中回旋。她可以前一秒还在支援前线，下一秒就在她盟友的身前保护盟友。



整体建模挺不错的

难点 BOSS 攻略

第四关 BOSS 夏特杰克



这个 BOSS 体型看起来很魁梧，但不要被欺骗了，它并不迟钝。常使用的招式就是短距离冲锋后接一招上勾拳，应对方式为面对他冲锋的方向使用闪避，到其身后就可以痛打他。第二招则是它的熔岩右爪会聚集火焰能量向玩家射出一个巨大的火球，在释放这一招之前会有短暂的弹道提示，你可以利用闪避躲开。当 BOSS 的血量降低到 75%/50%/25% 的时候，会巨大化站到战场中央不会主动攻击你，但是他会发动全屏攻击火焰爆发，被击中了会很痛，我们需要及时躲在柱子后面避开这一招。

当躲开火焰爆发后，BOSS 就会开始召唤火甲虫，同样不会攻击你。这时应果断上前狂打，但不要使用破防技，而是使用战斗技艺干掉围上来的自爆火甲虫，并对 BOSS 不停的输出！如果你使用了破防技击晕了 BOSS，那么赶紧去找掩体，他又会开始释放火焰爆炸如此循环。

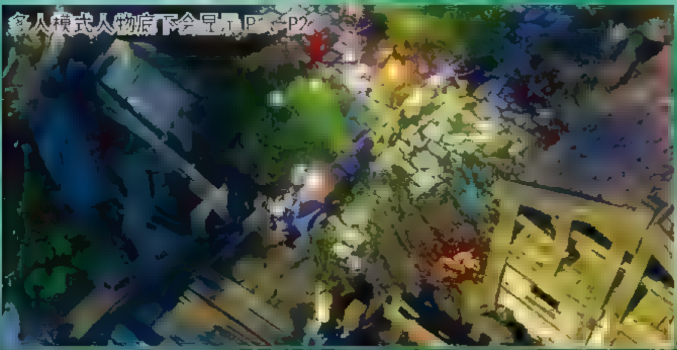
第六关 BOSS 桑德拉克斯



桑德拉克斯的普通招数就是跳起来短距离砸地，但有三种不同的效果。第一种是向前释放出几波暗黑晶体；第二种是对落脚点造成冲击波；第三种则是落脚后立即回身挥拳，这让我们的近身缠斗变得很艰难。

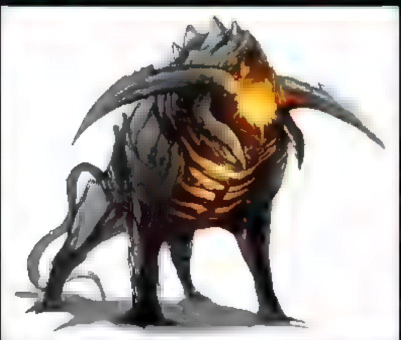
战到一定阶段，BOSS 会猛然跳到空中，地面上会用紫色的大圈显示其落点。不要离落点太远，当 BOSS 最终落下时会让我们眩晕。紧接着 2、3 秒内他又会开始聚能准备形成一个护盾，我们必须按 E 键尽快摆脱眩晕状态，在 BOSS 护盾未形成之前近身。这样当护盾形成后我们也在里面受到保护，这是 BOSS 在维持护盾无力反击，别客气有什么招式都使上去吧。

BOSS 血量下降到 50%/25% 时会在周身形成一个普通攻击打上去无效的气罩，这时背着炸弹的地精给我们送来了弹药，引诱 BOSS 到炸弹旁边并用远程技能将弹药引爆对他造成伤害。

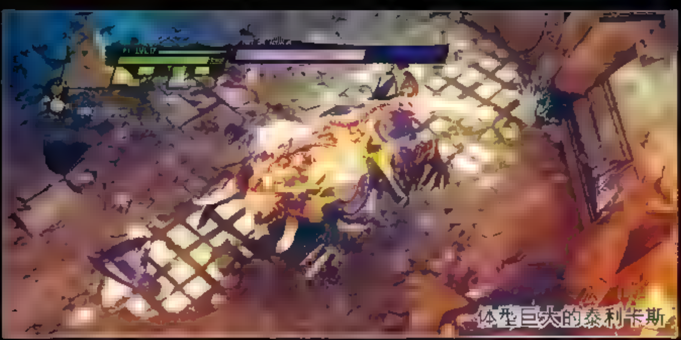


多人模式人物底下会显示P1~P2

第十一关 BOSS 泰利卡斯

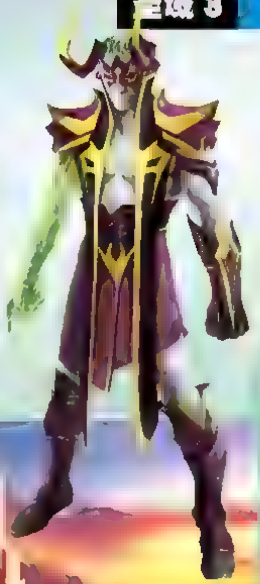


泰利卡斯第一阶段没有啥威力，只会使用攻击距离极短的顶角和爪击，配合猛扑冲撞让玩家暂时眩晕几秒。打掉 BOSS 的第一层血槽后，它的外甲会裂开变成第二形态。这时比第一形态牛逼了很多。第二形态的 BOSS 在猛扑后会在身后形成持续不散的毒液痕迹，然后在地上长出可以远距离攻击的毒液孢子。当 BOSS 的血槽再次下降到一定程度时，它就会跳起往玩家所在的位置落下并形成大面积的毒液喷发，所以我们在躲避毒液的同时也要密切注意 BOSS 的动向，一旦看到其在聚能就要用破防技立刻打断，并上前猛击。BOSS 的弱点就是 HP 比其他 BOSS 少很多，搭配轻重技艺很快就能将其击破。



体型巨大的泰利卡斯

第十三关 BOSS 泽克迪普

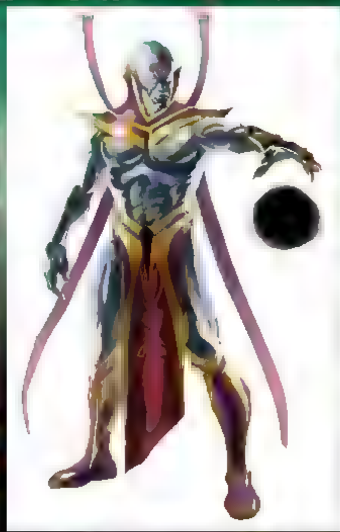


有毒专家之称的泽克迪普果然不凡，作为法师类敌人他的身手并没有多敏捷，而是全靠毒系魔法撑腰。BOSS 的第一招是蓄力向前冲小半截距离再释放出几道毒液箭从地上划过，这招威力较大需要小心闪避。第二招是在身边召唤几个毒元素球，可以被破防技打散。BOSS 最牛逼的大招则是毒雨天降，侵蚀屏幕内的大部分区域，我们需要看好地上的绿色圆圈，赶紧跑到没有圆圈的空地就没问题了。



被战火侵蚀的安卡利亚





第十五关 BOSS 卡尔泰尔 赞恩

不愧是最终关，上来就是与神龙见首不见尾的卡尔泰尔战斗。卡尔泰尔相当于佣兵的强化版，可以为自己增加火焰护盾，并且释放不能被打断的熔岩刀旋风斩。当他的生命值下降到一定阶段时，他就会派出迫击炮攻击周围区域，进一步缩小了我们躲闪其旋风斩的空间，因此需要尽快摧毁迫击炮。一个妙招就是不打断他释放火焰护盾，而是在其带着火焰护盾释放旋风斩时再打断，这样原本不能被打断的旋风斩也因为护盾被打断而停止。

在最后可以见到最终 BOSS 赞恩。一开始赞恩以普通人型状态与玩家对战，他经常使用两招，第一招是在进行短距离冲刺传送，并在路径上形成幽灵光波对玩家造成伤害；第二招为蓄力释放扇形的光波攻击。大招是将玩家击晕然后再召唤密集的自爆灰烬卫士对玩家造成自杀式攻击，你需要快速按 E 键尽快摆脱控制并使用破防技打断赞恩的施法。

击败人型赞恩后，赞恩就会变成半神。BOSS 的普通招式为蓄力向前方 180 度发射光波，想要躲避这招只能绕到身后，即便是在身侧也会受到伤害。

当 BOSS 变成三位一体的分身时，不要离任何一个分身太近，也不要持续攻击分身，而是应该在分身准备施法换血时打断它，否则会被秒杀。

文：无月白狼　编：公羊　美：grass



LOL 攻击防御那点事

英雄联盟以丰富的英雄选择，和各种装备的搭配方式提供给了玩家许多的乐趣，因此也产生了许多独特、新奇的玩法。但是对于一些刚刚入门的 LOL 友来说，可能对一些装备的选择上还并不是十分了解。

数十种装备，如何搭配才能成为五杀利器？是应该一味地追求攻击力，还是攻击速度？是应该将护甲穿透进行到底，还是点到即止？这看起来或许是大多数新手很头痛的事情，那么希望本篇文章对攻击装与防御装的简单分析，能够给您提供一定的帮助。

基础篇

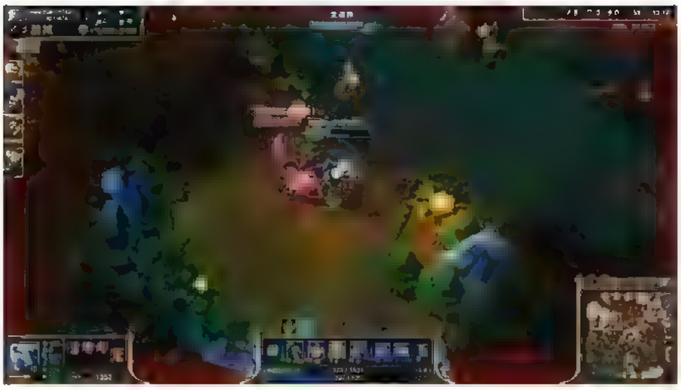
什么是攻击力，什么是防御力？

在 LOL 里，攻击力就是你攻击力的面板数值，这个数值代表着，在你对一名 0 护甲的角色进行普攻时，每一次攻击将造成的伤害（发生暴击时，则是将这个数值 ×2）。通过装备、天赋、符文来提高这个数值，能使你每一次攻击造成更高的伤害。

而防御力这个数值却与攻击力有所不同，防御力的计算方式是：

护甲值 /（护甲值 +100）。简单举个例子，当你的防御力为 100 时，你可以抵御 50% 来自普通攻击或技能的物理伤害。通过这个简单的式子，可以得出一个结论，前期的每一点护甲值提供的“格挡”效果，要比后面的每一点要强。

例如 100 点护甲可以抵挡 50% 的物理伤害。200 护甲能抵挡 66.67% 物理伤害。100~200 点之间的护甲，仅提供 16.67% 的格挡效果，远远小于前 0~100 点的 50%。





诺手穿甲装备成型时，惊人的穿甲数据

护甲穿透篇

护甲穿透的方式分为三种：破甲，护甲固定穿透，护甲百分比穿透。

提供护甲穿透的符文只有：红色符文与大精华，最高可以达到 19.20。

装备方面，提供护甲穿透的武器有如下几种：残暴之力，黑色切割者，幽梦之灵，最后的轻语。

护甲穿透的计算方式是先计算破甲，再计算护甲百分比穿透，最后计算护甲固定穿透。比如一名角色同时装备了黑切、幽梦之灵，最后的轻语。在其攻击一名护甲为 120 的角色时。

当黑切效果叠满后，做如下计算 (120-120×25%)*(1 35%) 20 10 ≈ 31。

则在你攻击他，造成物理伤害时，视为其护甲仅为 31。

护甲穿透类装备的统一特点是提供的面板攻击力并不高，主要依靠削减对手的护甲值，来提高自身的攻击力。由于护甲是提供百分比的减伤，护甲穿透类武器提供的就是百分比的攻击力加成。

这类武器的缺点在于：提高的伤害要取决于敌方的护甲值。自身面板攻击力要高（技能面板伤害、普通攻击面板伤害）这也正是大多数 adc，在攻击力与攻速足够后，要补出一把最后的轻语的原因（百分比提高伤害）。

关于百分比护甲穿透，大多数人有一个误区，就是对方的护甲越高，最后的轻语提供的伤害越高，这个结论是不正确的。穿透护甲，并不能单


电刀尚未切换成三相时的数据

纯看穿透数值的高低。

例如 100 护甲时，最后的轻语无视 35 点护甲，相当于提供了你面板伤害 ×10.6% 的伤害。而当对方护甲为 250 时，无视 87.5 点护甲。却只提供你面板伤害 ×9 5% 的伤害。经过计算，最后的轻语对护甲约为 124 点的角色，提供的额外伤害最高。（总结出算式为根号下（10000/(1-护甲穿透百分比））），也就是说，只要你的伤害足够高，最后的轻语让你对对方脆皮输出时也特别给力。

另外，需要注意的是，百分比护甲穿透，并非简单的加法叠加。例如诺克萨斯之手德莱厄斯，当 E 点满时，拥有 25% 的护甲穿透。他在装备最后的轻语时。护甲穿透百分比为：1 (1 0.35)(1 0.25)。

当然护甲穿透的最高境界，就是让对方的角色没有护甲，这样你的面板攻击就相当于真实伤害了。再以诺手为例，由于其 Q 的基础伤害很高（外圈为 315+1 05 额外攻击力），且自带护甲穿透，则在其装备幽梦、黑切、轻语，天赋点出护甲穿透，配合红色符文之后，最后的可以达到护甲穿透：41.5|54% 的恐怖数据。

也就是说，黑切叠满前，90 点护甲以下的角色，对于诺手来说为 0 护甲。黑切叠满后，120 护甲以下的角色，对诺手来说为 0 护甲。

同理，拥有高额物理伤害的劫和泰隆，也十分适合这套高护甲穿透的出装。只不过由于他们技能的基础伤害偏低，额外攻击加成却很高（影流的 Q 同时击中时，为 1.5 额外功攻击力加成，且 W 附带额外攻击力百分比加成。而泰隆的技能大约为 1.2 的额外物理攻击力加成），并且这两名刺客本身并没有护甲穿透的技能，所以，他们在很多时候，还需要一件提供高额伤害的武器，这也正是这类刺客能一套杀人，自身却较为脆弱的原因。




蛮王对线时期，有时候就是看脸

护甲穿透流还有一个自身的缺点，为了配合高额的护甲穿透装备，需要配备足够多的护甲穿透符文，这在前期，对于本身低护甲值的小兵来说，并没有什么实质性的伤害提升，而且前期技能加成会受到很多影响，所以，以护甲穿透流出装，会影响前期的伤害和补刀。

有的 LOL 友可能会提出疑问，精华 + 红色符文的护甲穿透之能提供 19.2 的护甲穿透值，这点护甲穿透重要吗？可以这么说，如果你不走护甲穿透流，这 19.2 的护甲穿透会在中后期变得一丁点用都没有，因为如前文所述，当敌人拥有高额的护甲之后，19 2 的护甲便并不值钱了，这部分的护甲穿透符文，主要是为了穿透你所要攻击的脆皮的最后 20 点护甲。这 20 点护甲数值虽少，却能够格挡掉高达 16% 的物理伤害。

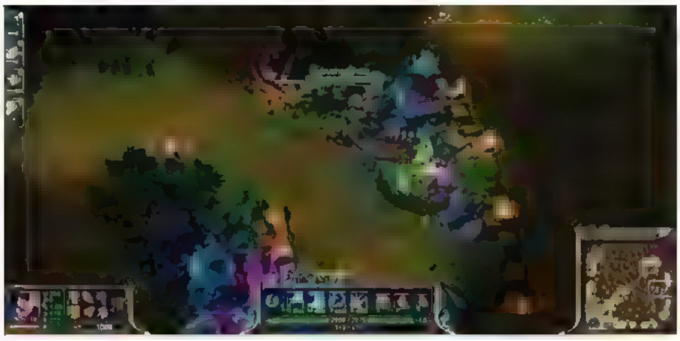
正常情况下，当你装备成型时，黑切叠满前 80 点护甲以下，黑切叠满后 100 点护甲以下，对于你来说，将都成为 0 护甲。所有的物理伤害基本都可以视为真实伤害。

但并非所有角色都适用于护甲穿透流。护甲穿透类武器，分开来也有各自的用处。

最后的轻语，多用于高攻击力类的刺客以及 adc，提升穿甲伤害。

黑色切割者，除了穿甲流外，也常常单独应用于只出一件攻击装的肉盾，这是由于黑色切割者的破甲效果，提供的是一个团队 buff，而且自身攻击力在穿甲武器中也是最高的。但实际上，黑色切割者对单体的穿甲效果并不十分优秀。

幽梦之灵单纯从护甲穿透的角度来讲，这个物品只适合对付护甲为 60 以下的脆皮。但由于其提供的主动效果，和暴击几率。所以，某些以暴击伤害和平 A 为主的英雄，会出一把幽梦之灵，提升暴击率和追人、逃命的能力。



暴击篇

暴击，是指普通攻击时造成 2 倍于普通攻击的伤害。如果想让暴击能造成更多的伤害，那么暴击率，攻击速度以及攻击力就成为了必要的几个要素。

大部分暴击流的角色，最终出装中，都会选择无尽之刃这件武器。因为它是暴击类武器中，提供攻击力最高，且会将 2 倍伤害，提高到 2.5 倍的神器。

而电刀和红叉往往也都搭配着无尽之刃，在暴击流的出装中。

但是，这并不是说其他提供暴击率但并不提供攻速的武器就是完全无用的。

因为暴击流的一击伤害计算如下（配备无尽之后）：

攻击力 ×2.5× 暴击率 + 攻击力 ×(1- 暴击率）

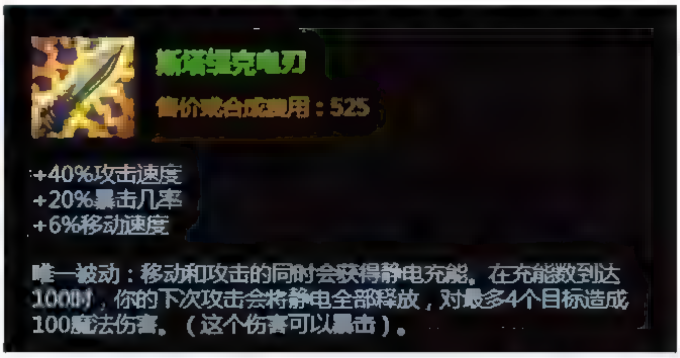
我们以配备无尽之刃和幻影之舞的金克斯为例。由于金克斯自带高攻速加成，在无尽之刃，幻影之舞，攻速鞋后，攻击力为 180，暴击率为 55%。

这样，她每颗子弹平均造成的伤害为 328.5。

这个时候，如果她选择装备一柄攻击力为 25，暴击率为 20% 的死亡宣告。

那么她单发子弹的伤害，将提升为 435.625。

平均一次攻击约提升伤害 107 点。



那么如果她选择装备一柄攻击力为 80 的饮血剑呢？

她的平均一次攻击的伤害会提升到 474.5。每次攻击提升伤害约为 146 点。

但不要忘了，死亡宣告仅售 1900 金币（且由贪婪之刃合成），而饮血剑则需要 3500 金币。

综上所述，这类提升暴击的攻击物品，虽然攻击有时看起来不高，但由于其合成的方便性，实际攻击极高的加成，便于你在偏向劣势时，快速合成打开局面。




暴击专业户——蛮王的暴击加成伤害

除了 Adc，也有一些天生就对暴击物品有着强烈需求的英雄。例如疾风剑豪 亚索，和蛮族之王 泰达米尔。

这两个角色，依靠自己先天附带的被动，可以仅仅依靠两件暴击装备，就达到近乎于可怕的暴击率。

这里以亚索为例，当亚索装备无尽之刃，电刀之后，就可以达到高达 90% 的暴击率，每一击就有超过 400 的面板伤害。但是大多数玩家，会在电刀无尽之后，再补出攻击装备，有些甚至完全舍弃防御。

我见过的许多的这样的亚索，虽然有着一击惊天的可怖伤害，但是最后也就真的用了一击而已，因为一击之后，就几乎没有机会砍出第二刀了。简单来讲，这就是个输出时间的问题。由此可见，假如你不是一个飘逸的高端玩家，那么在使用这类角色时，采用纯输出的出装是很危险的。

由此，让我们来进入下一篇章，防御篇。

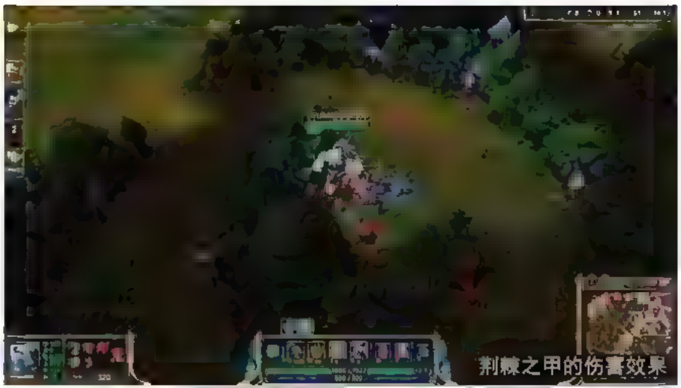

半肉亚索的普攻输出

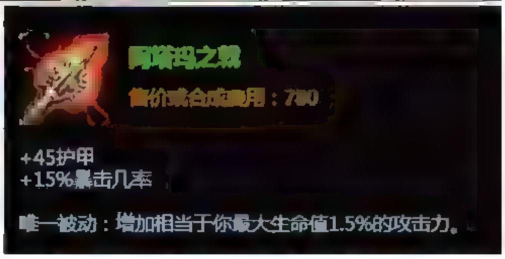
吸血与护甲

吸血装备，到底能不能算上防御装呢？这听起来并不是一个问题。

在我遇到的大部分玩家，都会觉得某某角色，一旦不出吸血装备，这个人物就完全没有办法玩了，事实上是这样吗？让我们通过以下的介绍来看看吸血装备的真实作用。

百分比吸血装备，每次吸取的血量，为你每次普通攻击，造成伤害的量 × 这个百分比。例如你攻击力为 230，吸血率为 15%，攻击护甲为 0 的野怪。吸收的血量应该为 34.5。这个数值应该不能算低了。但请注意，这个野怪是 0 护甲。如果你以相同的攻击力，去攻击防御为 230 的肉盾，那么每次攻击吸取的体力，就仅有 10 点了。


荆棘之甲的伤害效果



可以这么说，如果一个人物并没有自带吸血类的技能（如狗头，狂战士，塞恩等），那么他的吸血装备，无法在与有一定护甲的角色的搏斗中，起到保命的作用。而他的吸血装备，主要起到的作用为：提供较高的攻击力，在推线时回复损失的体力，在与脆皮对拼时，比拼哪一方吸血的速度更快。

而且，当一个角色装备反甲时，如果你没有一定的魔抗装，那么你的吸血能力就算是比较高，在对付这类角色时，自身受到的伤害也会变得大于你的吸血能力的。

比如一个装备了贪欲九头蛇与饮血剑，攻击力约为 300，吸血率为 27%，当你对一个装备了蓝盾与反甲，护甲值为 250 的肉盾攻击时。你实际造成的伤害为 85 点，生命偷取为 23 点。但荆棘铠甲反弹的魔法伤害就有 90 点。如果你的魔抗只有 50，那么这一击，你受到的魔法伤害就是 60，在完全抵消掉你的生命偷取效果后，你还要额外承受 37 点魔法伤害。当你的攻击力越高，这种反噬就越严重。


普朗克的 Q 拥有非常高的暴击加成



这也是 adc 在推荐出装中，总有一件提升魔抗的装备的原因之一。

而在应对荆棘之甲这种装备高护甲的角色之时，上面提到的穿甲流就是不错的方案，由于穿甲流面板攻击低，所以反弹回来的魔法伤害就少，而由于穿甲效果强，可以将伤害最大化。

如果不是走穿甲路线的话，那么不要一味地堆饮血装备，因为这类装备通常附带着高攻击，所以你回复的体力，绝对没有反弹受到的伤害高。这时候，采取魔抗类装备就是不错的选择，例如大饮魔刀，女妖面纱，振奋铠甲等。



实际例子

讲了这么多概念性质的东西，我们就拿两个较为实际的角色，来配出一套我们想要打造的半肉角色出装吧。

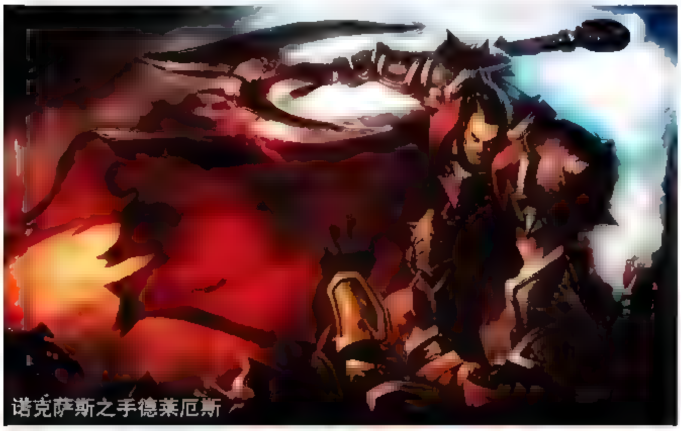
NO.1 诺克萨斯之手，德莱厄斯

幽梦之灵，最后的轻语，黑色切割者，兰顿之兆，女妖面纱，明朗靴。

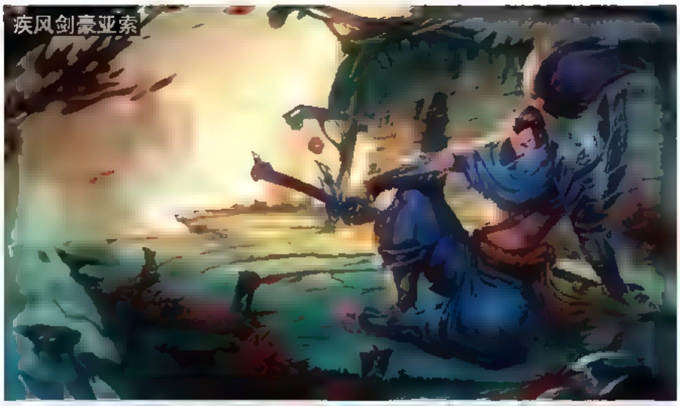
这一套装备配合天赋，可以提供给德莱厄斯 40% 的技能冷却缩减。

3100 的血量，170 护甲，120 魔抗，攻击力为 253 点。

高穿甲的效果，在后期对于所有护甲低于 120 的角色，相当于每一次物理伤害都是一个真实伤害的效果。而外圈 Q 也好，W 也好，都有超过 400 的伤害值。由于诺手本身技能重置普攻的特性，在后期，甚至可以 1.5 秒内斩杀对方的 APC，ADC。独自面对对方护甲极高的纯肉，也毫无惧色。


诺克萨斯之手德莱厄斯


诺手攻防一体


疾风剑豪亚索


装备成型 18 级的亚索，可怕的攻防数据

NO.2 疾风剑豪 亚索

电刀（大后期换三相）无尽 阿塔马长戟 蓝盾 女妖 攻速鞋

2900 血量，222 护甲，110 魔抗，攻击力为 253 点左右（根据天赋略有浮动）。

这套装备优秀的地方在于，100% 暴击率，实际攻击力可以看做 570 攻击力，无暴击。

极高的双抗，可以当做半个前排使用。当后期无力时，由于电刀、无尽、阿塔马长戟提供的 120% 暴击，以电刀换三相暴击率降低 20% 之后，仍是 100% 暴击几率。

在这里要简单普及一下剑豪的技能。剑豪的 Q 完全根据攻速缩减冷却时间。其造成暴击时，伤害为 100+1.5 全 AD。而在装备无尽之刃后，暴击伤害则为 100+1.875 全 AD。也就是说，亚索在攻击力大于 266 之后，Q 所造成的伤害便不及普通攻击所造成的伤害了。

而剑豪在最后，只要增加 55% 的攻速加成，即可达到最短冷却缩减，三相之力 + 攻速鞋，正好为剑豪提供了 55% 的冷却缩减，且 20% 的暴击率 + 阿塔马长戟 30% + 无尽之刃 50% 正好为 100% 暴击率。

另外 Q 将触发三相之力的耀光效果。装备三相之力后，亚索非旋风 Q 造成伤害时 =108×2+100+298×1.875=874.5

由于耀光的特效，使得亚索可以打出原本只有在 388 点攻击力时才能打出的暴击伤害。

至于有人问为什么要选择阿塔马长戟这个冷门武器，就是因为它与三相之力、无尽之刃的暴击率契合性，以及 45 点防御和肉装下提供的 45~49 点攻击力。而且由于其 2300 的低廉价格，并由贪婪之刃合成，对于亚索这样的英雄，作为最后一个大件非常容易成型。


半肉亚索，斩钢闪成吨的伤害



文：跳阿玛 编：公羊 美：

你的野区我养猪 S4新手打野教学

英雄联盟是一款5人合作的团队竞技游戏，任何一位队员的表现都会影响天平的胜利。但是在游戏中仍然有着一些举足轻重的位置，比如中路(APC)和打野位置(Jungle)，在本篇攻略分享中我们主要会与大家一起分享打野位的一些经验——什么时候可以去线上GANK？

了解打野英雄

目前版本打野英雄基本分为两类——前期SOLO型和团战发育型，前期SOLO型顾名思义大多是前期有着优秀的单挑能力，在2级时候已经拥有一定的强力伤害和控制技能，单挑能力完全不输给线上英雄——例如盲僧、蜘蛛、寡妇；而后者则是偏肉团队贡献型的打野——例如阿木木、泰坦、猪妹。在之前的版本中由于游戏节奏的变快使得野区基本全是SOLO型英雄的天下，但RIOT马上发现了这样一个情况，特地调整了打野的一些机制、打野刀属性变化并提升25金币（只能带4瓶红）、同时还出现了最新的坦克打野装备——尖刺外套，同时对一些团队型打野做了BUFF，而SOLO型打野做了NERF。如此一来团队型打野前期发育也不至于太差，直接在第二个BUFF开始就被对方“养猪”。另外SOLO型打野也因为血瓶数量的减少导致生命回复欠佳，在一波GANK后基本就必须回程补给

选择哪种打野完全取决于打野自己的爱好以及阵容的配合，简单说如果你们的上单和中单缺乏爆发，那SOLO型更不错；如果你们中单是个刺客而上单也是一个出比较多输出装的，那团队型打野则更为合适。

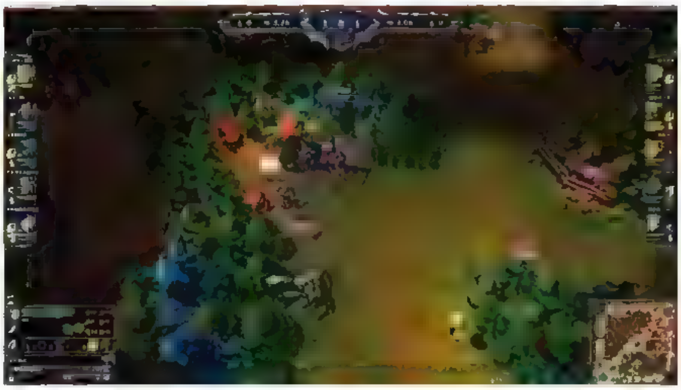
主流打野英雄：

SOLO型：盲僧、卡兹克、赵信、寡妇、蜘蛛、狮子狗

团队型：蝎子、阿木木、泰坦、猪妹、皇子、薇、剑圣、茂凯（其中部分虽然中后期有不错的输出，但是前期在野区并没有太强的SOLO杀人能力）

什么时候选择GANK

如今的召唤师峡谷打野一般都会从下往上打BUFF的顺序，基本是下半地图BUFF（2级），三狼或者F4，再上半地图BUFF（3级），3级之后看情况选择是否要去中还是去上（那时候去下太远）。如何选择GANK的线路？什么时候要反蹲？什么时候我该换路支援等……详细请见如下的打野经验16则。



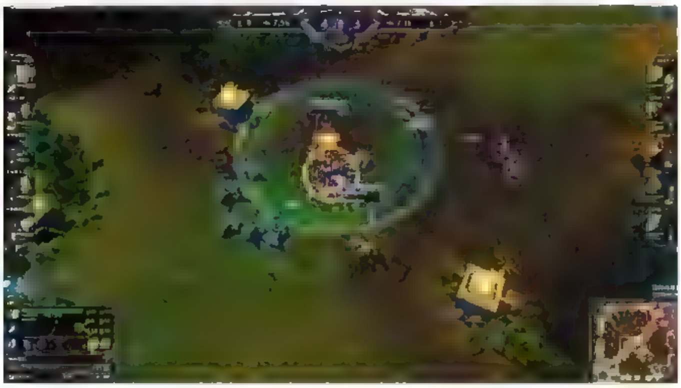
1：观看兵线，对于打野选手的GANK来说，我方选手被压线则更容易去GANK，反之如果我方线上英雄在压线，那你就不能去GANK。兵线的位置决定了对方英雄的视野和离防御塔防守的位置。

2：如果我方英雄压线很厉害，你也可以悄悄过去，绕过小兵的视野。既然我上面说了压线不要去GANK那为何还要过去呢？就是反蹲。由于我方打野压线，对方打野就基本会选择来上路帮一波，这时候你只要躲在草丛里，造成螳螂捕蝉，黄雀在后的机会。



3：看线上英雄的类型，打野喜欢帮助的线上英雄最好带有一个稳定的硬控与伤害爆发技能，例如中路的卡牌（黄牌+Q），皇子（E+Q+W）、鳄

鱼（E+W+Q+E）……这样能够保证这次的 GANK 成功率更高，就算对方没有死那也是交了闪现必定回城。GANK 未必要出人头，只要给对方压力，逼出对方的召唤师技能和回城也就是为我方线上英雄获得更多的经验、经济以及单杀的机会。如果我方线上英雄缺乏控制和爆发，例如狗头，吸血鬼，那就不要去考虑 GANK，让他好好在线上发育就行，GANK 基本也就是骗点血压一次，如果对面打野在反蹲难不成还送上一个人头和双 BUFF。

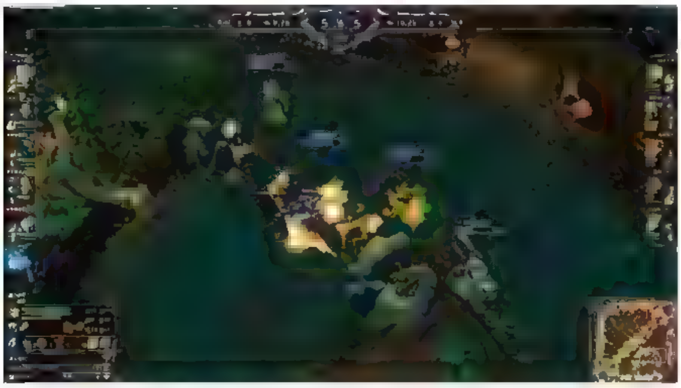


4：如果双方线上英雄和打野英雄打起演变成一场 2V2 的小型团战时，先打谁？优先打没位移、脆皮的英雄。当然你也要算好对面的技能，比如瞎子先是用了 W 到了线上和你们进行 2V2，那优先击杀盲僧把，他的 W 用了后基本无位移逃跑，再加上他本来就是脆皮高输出，就是捏着他打。千万不要发生你和队友没有默契，互打一个，最后赔上双杀被骂的情况。

5：第二次回城后差不多就可以把免费眼饰品换成扫描了，在 GANK 时候一定要注意不要出现在对方视野内，例如被小兵看到，例如被眼看到（这个可以靠扫描）。猥琐绕图进草地是所有打野选手必须学会的技能。

6：如果我方线上英雄被对方单杀 2 次以上（特别是上单），就和我方上单打字沟通，让他抗压吃经验或者塔补。千万不要意气用事，就算你想为我方已崩的上单打回点劣势，往往也是送一波双杀。

7：在 8 分钟后可以多去下路，用自己的召唤师技能和大招强行换对方下路 ADC 和辅助的血，逼对方回城来抢得小龙。



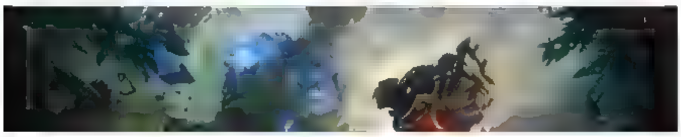
8：在我方第二个蓝 BUFF 刷新时候如果你还是只有 4 级请和中单交流，把这个蓝给你迅速到 6 去补经验，而非无私奉献让自己变得更为尴尬。

9：打野要有耐心，有时候遇到对方线上英雄猥琐，你必须等上个 10 秒 20 秒，不过分的说在对方无视野的情况下待越久，对方英雄越容易失去警戒。

10：看着游戏的局势出装备，比如顺风的木木可以走面具和冰仗，逆风的瞎子也要出兰顿火焰衣。

11：时刻知道自己当前等级的重击伤害，在队友无法赶到的情况下尽量去抢得小龙／大龙

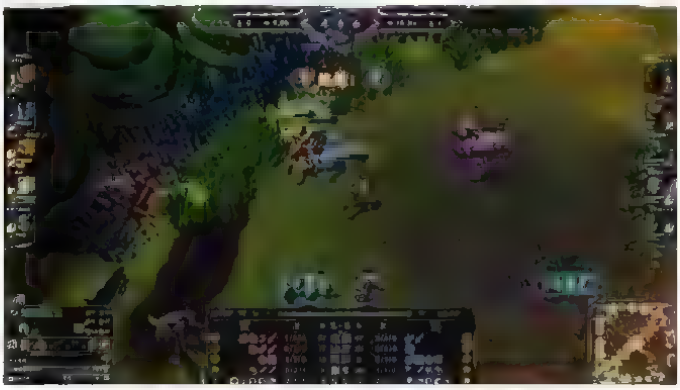
12：团战时候如果非刺客型的打野（寡妇／卡兹克），就尽量保护你们的 APC 和 ADC 吧，前期是你带节奏 CARRY，而后期就是他们来回报你的时候，为他们争夺更多的输出空间，保证他们存活就能赢。





13：打野是最容易被线上英雄喷的位置，只要线上死了怎么都能喷你，所以你要有良好的心态，一旦碰到小学生无脑喷你，别对喷，拉黑继续打就行。

14：注意好自己野区 BUFF 的刷新时间，提醒中路甚至其他线上英雄一起来保护拿取 BUFF。一个好的打野不光保证自己野区的安全，更多的是能保证对面野区的 BUFF 一点不安全。



15：如果我方线上英雄回城，而兵线又往我方塔里推，甚至马上要被塔吃的时候可以适当吃一波线来提高自己的收入和经验；相反如果兵线刚刚要到塔里，而我方线上英雄要到时你则可以用身体来硬抗一下兵线来让他吃回经验；如果双方线上英雄都回城，你正好经过则可以考虑把兵线推进他们塔里，让对方线上英雄损失经验和金钱。这个是比较高级打野选手的意识了。

16：通过自己打野的意识，反思维一下，如果我方线上英雄的兵线和等级是现在的情况，我如果是对方的打野，我会去哪条路支援 GANK ？这样会更方便你前去支援反蹲，或者提示队友要小心。这个也相当重要，听说最优秀的职业打野可以完全在脑中模仿对方打野的一个线路图，看似对方是阴影区域，其实完全可以猜测。



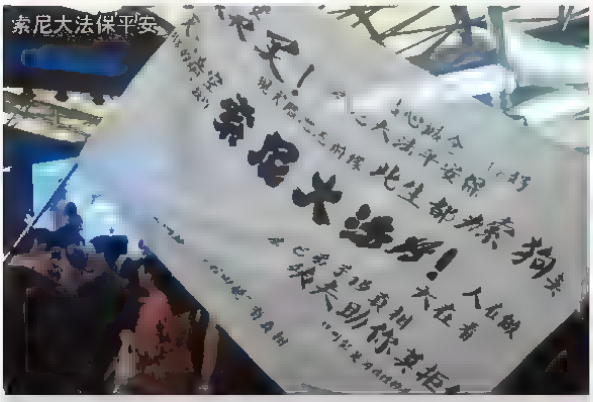
最后笔者想说的是，打野是一个十分考验意识的位置，他可以不用太多的操作，但何时吃野发育，何时去线上 GANK/ 反蹲，如何帮助团队建立优势，何时去入侵对方野区抢 BUFF 等，这些都是一个优秀的打野要去学会的东西。游戏的经验，更多的是要靠自己去打和动态的看视频，但笔者相信只要你能做到我文中的这些经验，那你起码也是黄金级的优秀打野了。

中国国际数码互动娱乐展览会 ChinaJoy 2014

游戏百花共齐放，产业百家同争鸣

闪亮纷呈

在8月份的上海，一年一度的ChinaJoy再次召开了，这次除了惯例依旧的showgirl外，还会有什么样的内容带给大家呢？你且慢慢看。



索尼大法保平安

警察蜀黍！这里有人宣传不良聚会！什么嘛，原来是索尼教众在宣扬索尼大法，这怎么算是不良呢，明明是一群索尼弟子在说真相，教你脱险莫拒绝！警察蜀黍没事了，都散了吧。



暴雪展位有一块奈非天许愿墙，真的能成真嘛



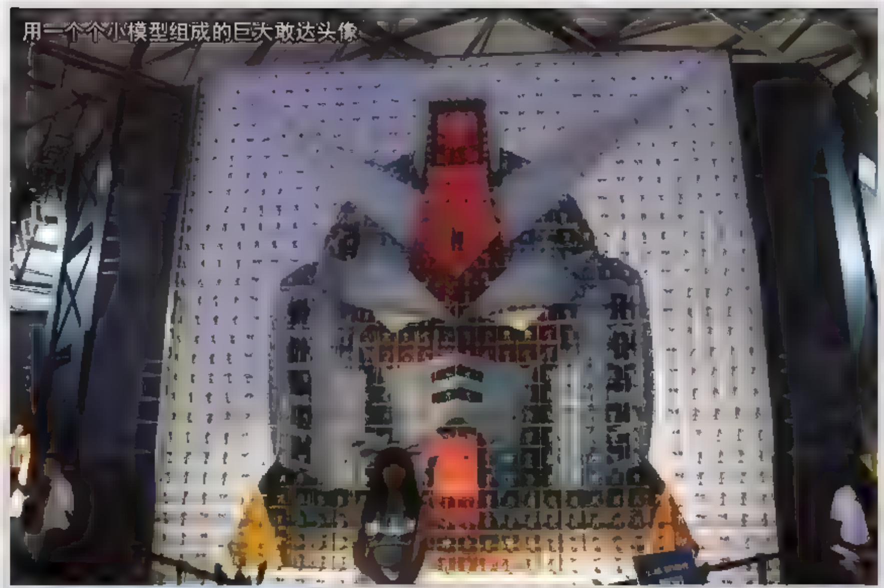
腾讯应用宝的多米诺骨牌阵



巨大的TERA BOSS雕像



暴雪试玩区的人永远都是最多的


用一个个小模型组成的巨大敢达头像


等比例的扎古头模型

这次的久游展区从日本带来了一大批敢达战士占领场馆，这个由迷你小敢达合体而成敢达墙，有种莫名的血脉喷张呢。1:1 大小的扎古头你见过？这个可是从日本引发万人空巷热潮之后漂洋过海远渡而来的本尊！


世界上最大的小霸王手柄


有多少人 LOL 比赛就有多火热


“完美”的星河战士


只要是动漫游戏展览就少不了 EVA



DOTA2 神秘商店一早排起了长龙

本羊早上 8 点到的场馆，想来神秘商店占个位子买手办……尼玛！你们太疯狂了吧，图里还只是队伍一角，实际是已经从神秘商店所在的角落位置排到了整个场馆的中央！ dotaer 要不要这么疯狂！给条活路吧！

Stars & Girls



CJ 最强明星当属杰森斯坦森







小学、初中生、乃至师奶的男神 TF



SKY 天王也有亮相哦



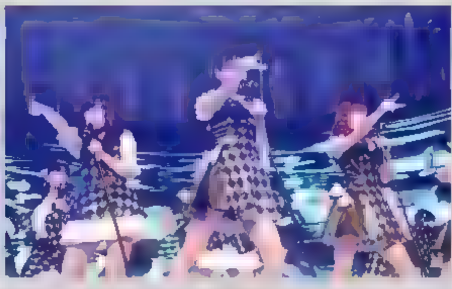
小楼正在给大家讲解最新的 MOBA 游戏



舅队你只盯着屏幕让人家怎么拍啊

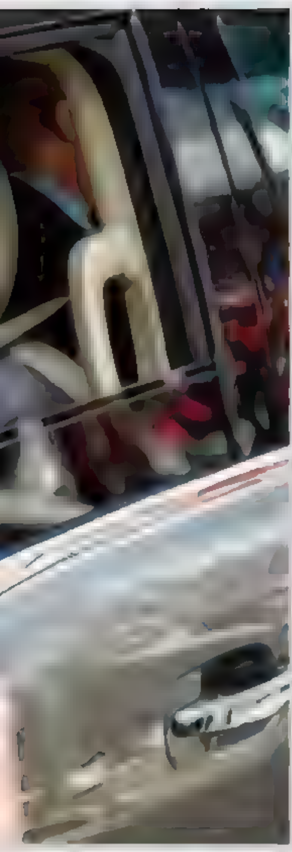


宅男的女神 SNH48





在今年昆仑的 TERA 展区，我们看到了一群熟悉的身影：SNH48 组合（你不要这么官方好嘛，谁不知道那个巴巴盯着直流口水的身影是你）。咳，她们用美妙的歌声和舞蹈为 TERA 在中国的顺利问世摇旗呐喊，相信昆仑与 TERA 在今年一定可以收获一份好的成绩单（众人：你够了！）。



这次在《敢死队3》手游展台刷新了一只大boss——杰森斯坦森！本羊遗憾当时没有在场，但是一位已经透支了下半辈子泡面调料包人品的同事幸运地捕获了这只珍惜的神奇宝贝（才不是）。太酷了啊！事先谁能想到他会来啊！要知道我就过去蹲守了好嘛！（我真的不是展会痴汉）



盗墓笔记发布会和李易峰



GIRL 们正在 show 前准备



这还有我们的小小 showgirl 呐



罗技的妹子能给我们带来罗技福利嘛



全身都是二维码的支付宝妹子



卖个矿泉水至于嘛

“硬”货天堂

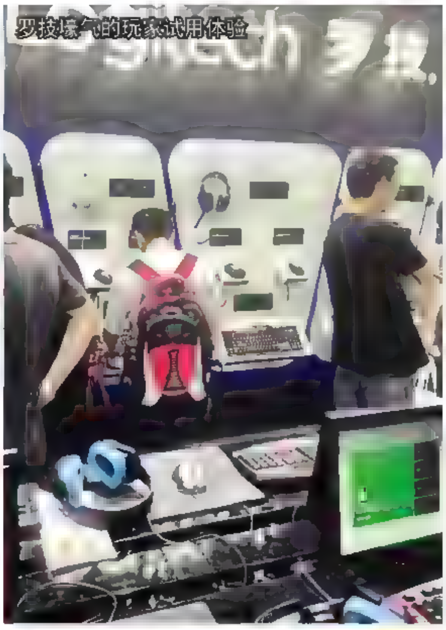

PS4的功能展示初上



循环播放着 XBOX1 的宣传片

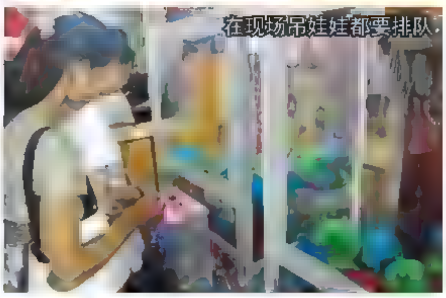
不得不说这是今年 CJ 的核心之一：已经解禁的家用电视游戏机——XBOX 和 PS4，除了本身机器外，更是带来了许多将会在内地开放售卖的主机游戏，以往欲求而不得的主机粉现在是不是已经捏着钱包跃跃欲试了。


酷炫到没朋友的变形金刚机箱


罗技壕气的玩家试用体验


客厅风格的 FUNBOX 试玩


EVE 系列的全息体验 EVR 游戏

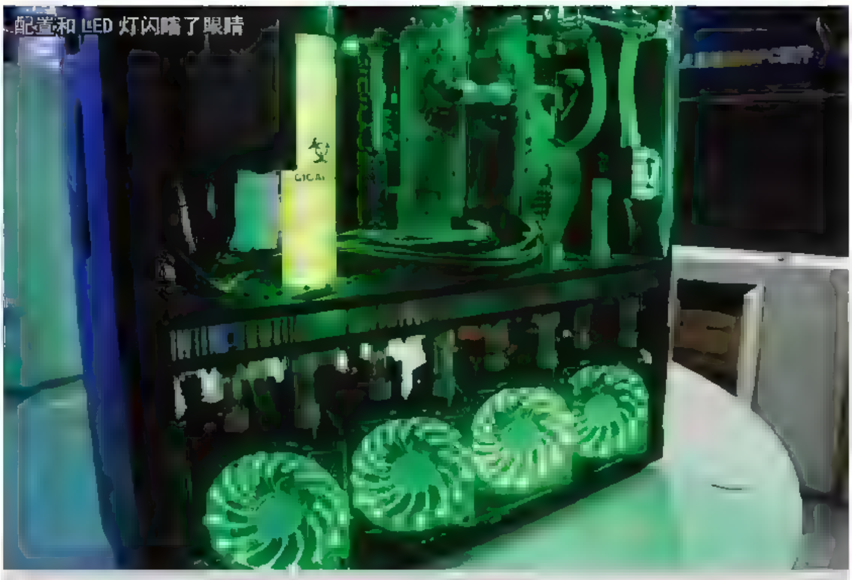

在现场吊娃娃都要排队



罗技的鼠标与键盘



微星、技嘉等都有展出哦



配置和LED灯闪瞎了眼睛

这年头，机箱没有这么浓烈的光晕怎么好意思说自己有B格？技嘉展示机没光怎么吸引玩家？没有光污染要高端水冷测透给谁看？骚年们，要放肆不要克制！将光污染高B格进行到底！



三屏开赛车太爽了



现场还有卖特价主板哦



这也只有王思聪才买得起了吧

咳，这个配置，本羊自卑地低下了骄傲的头颅（空钱包还好意思说）。不过看到这个，倒是让我想起了那个可(ren)怜(pin)可(bao)悲(fa)的透支了下十辈子泡面调料包人品的同事，其实没什么了不起的，嗯，他抽到了一张华硕的GTX760显卡，真的没什么了不起的（抱大腿痛哭：大哥带我飞！）。

编：阿庆 美：grass

攒机月月谈

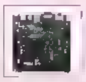
……前阵子在ChinaJoy上，出现了众多硬件厂商，例如英伟达、AMD、西部数据、技嘉、玩家国度等，尤其是众多MOD机箱非常抢眼，但是价格嘛……只能呵呵了。总的来说，随着PC MOD市场的发展，PC硬件产业难免面临一场重大转型，有可能会越来越向高端发展，而游戏发烧友很可能是以后的消费主力。CJ聚集了大量的游戏玩家，对于PC硬件厂商宣传自己的品牌和产品、了解市场和用户、塑造品牌形象、建立品牌口碑都会发挥越来越大的作用，这应该就是CJ对于PC硬件业界的价值所在吧。

静音小机箱



CPU ￥369
英特尔 G3220

Haswell全新架构、LGA1150、主频3.0GHz、3M三级缓存、54瓦、22纳米，办公商务使用，性能足矣，而且价格便宜。



主板 ￥549
微星 B85-I

MINI ITX板型，恶劣环境下依旧保证系统的稳定运行。USB Audio Power大幅提升USB音效装置的音质表现。还有快速启动技术能提高开机速度。



内存 ￥289
金士顿 4GB

DDR3、1600、4GB。兼容性强、稳定性高、以及优异的效能表现，并且同时兼顾质量与价格。



硬盘 ￥339
东芝 1TB

SATA3、7200转、32M缓存。功耗低、噪音小，虽然32M的缓存有点小，但平时使用没什么差别。

显卡 ￥0
无

G3220自带核显，性能大概在HD3000至4000之间，LOL开中效大概30帧左右，如有更高的需求可加装GTX750级别显卡，价位在800元左右。



机箱 ￥229
乔思伯 V3+

支持MINI-ITX板型。简约唯美的设计，银、红、黑三色可选。为了产品外观上的协调性，USB接口采用了侧置设计。另外采用侧板大面积开孔配以后板的4CM风扇位，可以正反放置电源。



电源 ￥299
海韵 S12II-430

铜牌电源，额定430W。智能温控静音风扇，还支持背线，入门级别游戏玩家专用电源。



显示器 ￥659
AOC E2252SWDN

21.5英寸、TN面板、1920x1080分辨率，外观比较大气，价格便宜，比较适合大众实用。



鼠标键盘 ￥29
现代 HY-MA75

超值、双USB接口，鼠标适合手打的男生实用，配置了DPI切换功能。键盘办公绝对没问题，打游戏的话可能会觉得差很多。

总计：约2750元

逼格小机箱



CPU ￥779
英特尔 i3-4150

Haswell全新架构、LGA1150、主频3.5GHz、3M三级缓存、54瓦、22纳米。现在CPU性能过剩，没有特别的需求的话就用I3吧。



主板 ￥679
技嘉 B85N P-WIFI

MINI-ITX版型，包新烈焰背光系统，魔音USB，全兼容布局设计，内存槽和显卡槽都是用橘色来装饰，三边还有led呼吸。



内存 ￥599
金士顿 骇客神条 4Gx2

DDR3、1600、4Gx2。双通道对核显的提升比较明显，所以组了两根4G金士顿。



硬盘 ￥379
希捷 1TB

SATA3、7200转、64M缓存。单碟1TB技术，噪音低，持续读写都在160M/S左右。

显卡 ￥0
无

I3-4150自带HD4400核显，性能和GT610差不多。如果不差钱可以单独配个独显，例如750Ti，价格在900至1000元左右。



机箱 ￥599
乔思伯 W1

价格稍贵，有效提升逼格。W1可以支持双排14CM或12CM水冷散热器，CPU散热器高度支持到21.5CM，显卡长度支持到32CM，电源长度则无显示。这些可以为机箱提供强大的拓展能力。



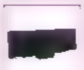
电源 ￥299
海韵 S12II-430

和第一款电脑一样，依旧是海韵的这款电源。



显示器 ￥759
三星 S22C200B

21.5英寸、TN面板、1920x1080分辨率。既然选了个贵的机箱，那显示器就只能便宜点了。不够外观配合机箱，简直不能更赞。



鼠标键盘 ￥79
罗技 MK100 2代

P口全尺寸键盘，USB接口鼠标。耐脏，又便宜又好看，在这个价位算不错的了。

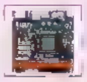
总计：约4170元

畅玩小机箱



CPU ￥1350
英特尔 至强 E3-1230-V3（散片）

LGA1150、主频3.3GHz、最大Turbo频率3.7GHz、80瓦、22纳米。四核心八线程，还是那句老话：i5的价格，i7的性能。



主板 ￥679
技嘉 B85N P-WIFI

主板和第二款电脑一样。这款技嘉的MINI-ITX主板，放在这里也完全够用。



内存 ￥579
宇帷 8G

DDR3、1600、8GB。这个品牌比较少见吧，最大的特点是内存卡上带有LED灯，六色可选，配合发光的主板，MOD神器。



硬盘 ￥359
西部数据 蓝盘 1TB

西部数据的蓝盘主要面向大众消费者，价格适中，做系统盘也不错。如果有需求的话可以单独加固态硬盘作为系统盘。



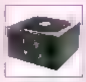
显卡 ￥1099
EVGA GTX750Ti

单风扇超频版，省电，非常适合小机箱，不用外接供电，紧凑型主板和迷你型主板的首选。



机箱 ￥529
小巨蛋

依旧是迷你机箱，还有个侧面透明版价格和乔伯斯W1差不多。外观不错，钢板厚实，设计比较合理。唯一的缺点是最上面的把手是塑料的，有点脆弱。



电源 ￥399
海韵 S12II-520

（为什么都是海韵？）铜牌，额定功率520W，静音效果不错，+12v实际是单路输出480W，非常足够了。



显示器 ￥1199
戴尔 S2340L

23英寸、IPS面板、1920x1080分辨率，超窄边。内置一个诊断工具，可以帮助你确认所遇到的异常问题究竟是屏幕还是显卡所造成的。



鼠标 ￥159
罗技 G300

网游鼠标，可自定义游戏功能键，像玩网游比较省心。大小和重量对于普通玩家来说应该蛮合适的。键盘随意选择即可。



散热器 ￥249
AXP 100 薄化版

非常小巧的散热器，MINI-ITX机箱的福音。散热效能，兼容性上都有相当不错的表现。

总计：约6800元

时尚显示器推荐

显示器外观非常重要，年轻人选购时，都会选择一款时尚且价格合理的显示器。现在市场上千元级别的显示器是学生和普通用户的首选，不过这个价位的显示器品牌和机型非常之多，让选购的人很是苦恼。这里小编就为大家推荐几款现在非常流行的时尚显示器。

三星 S22D360

售价：819 元

屏幕参数

分辨率： 1920x1080

屏幕尺寸： 21.5"（16:9）

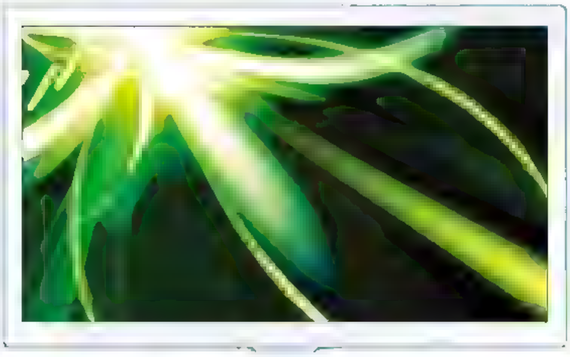
响应时间： 5ms

面板类型： TN

之所以推荐这款机型，是因为它具备的“灵视竞技”功能。通过该技术可有效避免因动态画面产生的残影问题，并对局部区域像素完成单独调整，丰富游戏画面中暗部细节渲染，实现突出画面层次感的表现效果。

整体白色的造型有一种晶莹剔透的感觉，另外还有一层冰醇蓝色的边框包围在外面，使整个屏幕如同被一圈湖波光影环绕，令显示器拥有了时尚典雅的气质，不少女生一定会喜欢这款显示器。

在性能参数方面设计还算出色。它采用了 LED 背光设计，并且拥有 100 万比 1 的动态对比度数值，还配备了 5ms 的响应时间，还有 D-Sub、HDMI 两种接口类型，足够满足一般家庭娱乐用户日常的使用需求了。



华硕 VX239H-W



售价：1199 元

屏幕参数

分辨率： 1920x1080

屏幕尺寸： 23"（16:9）

响应时间： 5ms

面板类型： IPS

在外观上，华硕 VX239H-W 采用超窄边框设计，分明的棱角锐气逼人，金属感十足。颜色上采用炫白配色，金属拉丝的底框、底座与优雅抛光钢琴白的背面完美融合。此外其俯角调节十分便利（+20° 至 -5°），轻轻一拨就能获得最佳视角。

性能方面，这款显示器采用了 IPS 面板制造，可视角度高达 178° / 178°，几乎在任何角度观赏影像都能获得出色显示效果。拥有 8000 万比 1 的超高动态对比度，250 流明的亮度，5ms 响应时间，并且内置的立体声音响，为用户带来便捷享受。接口方面支持 HDMI、D-Sub，十分便利。

HKC T7000+

售价：1699 元

屏幕参数

分辨率： 2560x1440

屏幕尺寸： 27"（16:9）

响应时间： 3ms

面板类型： IPS

人们喜爱的显示器除了要有丰富的色彩显示效果外，造型也同样重要，T7000+ 的外观设计灵感取材于迪拜七星级帆船酒店，你无论将它放在什么样的环境下，都可以做到协调不失违和感。

T7000+ 采用了苹果屏设计，虽然屏幕边框从视觉的意义上说不能算窄，不过一体式平面设计让人感受到了原生态般的纯粹。性能方面，屏幕尺寸为 27 英寸，拥有 2K 超高分辨率，动态对比度高达 5000 万比 1，全功能接口 HDMI、DVI、D-Sub，兼容各种视频播放设备。

对于 1699 元的价格，小编觉得这款显示器的大大超出了价格所体现的使用价值，简单点来说就是物超所值。



使用了时下流行的土豪金配色

AOC D2367P

售价：1199 元

屏幕参数

分辨率： 1920x1080

屏幕尺寸： 23"（16:9）

响应时间： 6ms

面板类型： IPS

D2367P 拥有 AOC 独有的 DCR 丽比技术，超高动态对比度，完美表现画面黑暗部分细节，让视觉与实物差距无限缩小，灰暗之处的画面细节也可以非常清晰。另外最大的卖点在于 2 毫米超窄边框以及不闪式 3D 技术，2/3D 之间可以一键切换。造型方面，金属的框架显得比较牢靠，线条优美，比较大气。

性能上，各种参数也是在千元级别中比较主流的，但 6ms 的响应时间相比前三款显示器稍有不足。接口方面支持 D-Sub，DVI，可惜没有 HDMI 接口。如果喜欢这款显示器可以选择 D2367PH，此为升级版，响应速度为 5ms，并增加了 HDMI 接口，价格稍贵一点。



时尚 IT

智能门铃 Nucano

今年智能家居火到爆棚，各种基于便捷、安全、节能的产品层出不穷，我们看下从门铃入手的智能家居 Nucano 有什么不一样的地方。

Nucano 智能门铃由三部分组成，智能门铃、无线开关和手机 App。智能门铃中集成了无线网络设备，可以连接超过 1000 种智能设备。例如网络摄像机连接上 Nucano，有人按下门铃时，门前的影像就会立刻发送到你手机上，如果是你的朋友或家人，可以手机远程控制智能门锁，让他进去。声音传感器连接上 Nucano 可以起到安全防护的作用，检测到家里的异常声音，会向你的手机发送信息，必要的时候会拉响门铃警报。

由于智能门铃和开关分别放置于室内和室外，内部集成的温度传感器可以检测到温度变化，根据情况，在出门前合理穿着。如果家里有几个门，可以独立的安装几个开关，而且很方便；自定义门铃声音，可以用于不同的场景。造型设计也是比较简洁的，能够很好的融入家中。

大灰狼：“小兔子乖乖，把门儿开开！快点儿开开，我要进来！”兔子们低头看了一眼手机唱道：“不开，不开，我不开！”







拍《变 4》的 3D 数码摄像机，全球仅三台

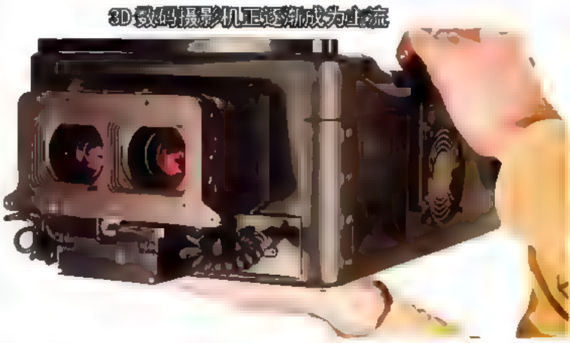
在数码电影摄像机领域，IMAX 推出了其超高分辨率的 3D 电影摄像机。于 7 月在全球范围内上映的《变形金刚 4：绝迹重生》便是使用该 3D 摄像机拍摄的影片。

IMAX 为这台 3D 数码摄像机配备了两颗定焦镜头，并使用了自家的合成技术，使这两颗镜头能够按照人眼的方式记录画面，带来更真实的立体感。另外，这台摄像机还配备了两颗数码图像处理器用于将画面以 RAW 格式储存到 512GB 的固态硬盘储存系统中。当然，如此专业的设备的应用范围还非常小，其制造商表示目前全球只有三台这样的摄像机。

除了《变形金刚 4：绝迹重生》之外，IMAX 还用该摄像机的原型机拍摄了两部纪录片《天生狂野》和《狐猴之岛：马达加斯加》。

阿庆：《星际迷航：暗黑无界》也是用这款摄像机拍摄的电影哦！

3D数码摄影机正逐渐成为主流



迈克尔·贝正使用摄像机在中国取景



球拍贴片，捡个球都那么潇洒

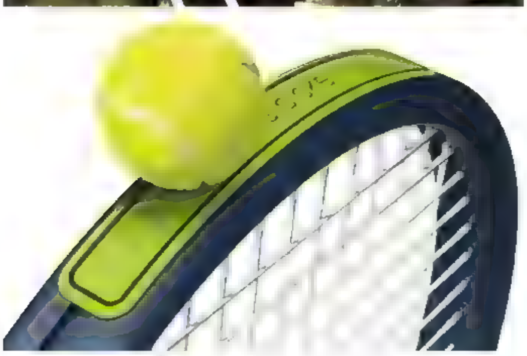
尽管打网球时用拍子挑起球的动作很帅，但这并不是谁都会的。于是，Tennis Picker 贴片诞生了。

这款产品的设计其实非常简单，它反面是粘胶，正面则是维可牢尼龙搭扣。只要将它贴在球拍拍头的侧面，然后使其接触网球毛茸茸的表面，它就会被 Tennis Picker 粘起了。

打网球的时候，虽然弯腰捡球不要什么力气，但做多了还是会让人心里莫名烦躁。有了 Tennis Picker，捡球一下子就变得有如专业运动员般潇洒。说不定在对手看来这是你技艺高超的表现呢。

Tennis Picker 是个非常简单的概念，但胜在着眼点相当有趣。如果它真的发售了，不知道网球爱好者会有多少去买上一片呢。

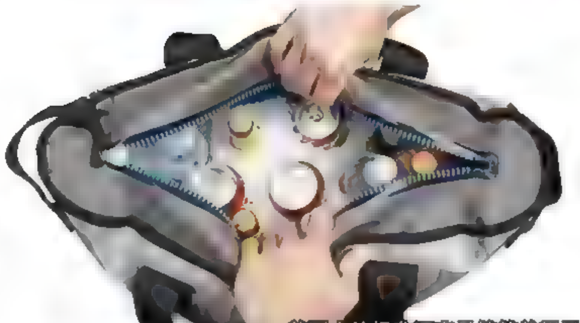
阿庆：从此走上人生巅峰，与费德勒同场竞技！





教练，我也要打网球

“冰箱”单肩包，冷饮拎着走



美国人的想法还真是够简单粗暴

大热天喝上一口冰镇饮料的感觉肯定很好，但夏日冷饮的烦恼之处在于：你没有办法随叫随到，想吃就吃。美国设计公司 YETI 想了一个办法解决这个问题：把冰箱塞进单肩包里，不就随时随地能吃到冷饮了么？

于是，这款极富创意的 YETI 单肩包就诞生了，它是有史以来第一款量产的冷饮单肩包，容量最高达 5.2 加仑，整个内胆完全防水，连拉链都由气密材料制成，你可以把冰块、冷饮、冰淇淋什么一股脑全塞到包里面，即使过上两三天，包内温度都会维持在 0 摄氏度，保证绝佳口感。

由于使用了大量的高科技织物，Yeti “冰箱”单肩包的价格贵得有点惊人——它会从今年 10 月开始在英国率先发售，要价达 175 英镑。Yeti 公司还制定了全球售卖计划，第二批发售的国家和地区包括美国、加拿大等位于北半球、备受酷暑困扰的国家。

阿庆：这么多冰块和瓶瓶罐罐敢问谁背的动？



自行车雷达，避免危险情况

Backtracker 是专为自行车爱好者准备的雷达设备，它可以提醒你有车从背后接近。整套系统分为两个部分，第一个部分由 24-GHz 雷达天线、ARM 处理器和 40 流明尾灯组成；第二个部分是安装在车把手上的显示器。雷达部分通过蓝牙技术将数据同步至显示器上，你就可以随时查看情况了。

当有车接近骑手身后 140 米以内时，天线就会感应到它的存在，首先亮起尾灯提醒汽车司机，并将这个情况报告给骑手。车把手显示器上是一排 LED 灯，汽车越接近，小灯颜色越深。Backtracker 内置电池，一次满电可以使用八小时的时间。对于许多爱好者来说，这个长度应该足够。

这款产品售价为 199 美元，或许有些贵，但比起人身安全来说，应该算不了什么吧。

阿庆：自行车装了这玩意，是分分钟被撬锁偷走的节奏啊！



汽车靠的越近，显示级别也会提高



儿童专用 3D 打印机

说起 3D 打印机，那必定会是“尖端”、“时髦”、“高端”这样的一系列形容词。不过随着技术的进步，它肯定会越来越亲民。Doodle Dream 就是这样的一台设备，它是专门为孩子打造的。

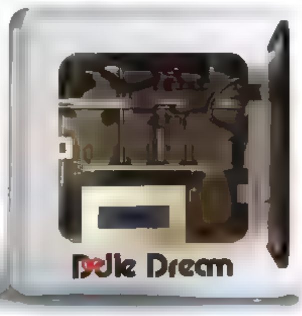
Doodle Dream 方头方脑，长宽高都是 30 厘米，内部空间则是 15×12×10 厘米，以 3D 打印机的标准来看算是迷你了。它简单易用，孩子们可以通过 USB 设备或 TF 卡来输入模型，打造一些小玩意儿。

在 3D 打印的过程中会有高热的熔解塑料喷出，可能会伤到儿童。Doodle Dream 的密封性做得很好，最大限度保证了安全性。

现如今很多人都担心少年儿童的创造力不足，解决方法之一就是鼓励他们去尝试独立制作一些小作品。从这点上来说，Doodle Dream 是个非常理想的选择。

阿庆：Doodle Dream 其实是由国内青岛的一家公司开发，主要针对家庭和学校。售价在 3600 元左右。





这是款简易型 3D 打印机

2014 ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国总决赛圆满落幕

编：肥羊　美：grass

2014 ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国总决赛于 8 月 3 日在上海新国际博览中心完美收官。在万千 Cosplay 爱好者与动漫迷们的翘首企盼中，来自全国各地的三十余支精英团队脱颖而出，他们在这个梦想的舞台上为我们带来一场 Cosplay 华丽盛宴，让这个夏天再度充满爱与正能量！ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国大赛是目前国内唯一的全国大型面向游戏动漫爱好者的顶级 Cosplay 赛事，迄今已成功举办了十二届，不仅在国内外媒体、Coser 以及动漫爱好者们心中占据了一席重要的地位，同时也作为国内 Cosplay 发展的一个重要平台与标杆。

经过 4 天充满爱与热血的激战，代表着国内顶尖 Cosplay 水平的 30 余支社团及 14 组双人赛组合在总决赛的舞台上为所有来到 ChinaJoy 的观众朋友上演了一场无与伦比的视听盛宴，同时全程在线直播更得到了全国亿万网民的关注。最终本届总决赛 13 座大奖得主终于产生，获得业内的一致认可。

社团赛金奖



吉林动画学院幻醒旅团——《爱丽丝疯狂回归》

社团赛银奖



成都秩歌团——《蔷薇少女 - 最后的 ALICE》

社团赛铜奖



D 剧团——《战锤铁娘子 - 下部》

最佳服装道具奖



Master——《质量效应—重返地球》

双人赛金奖

北京铁游动漫社
《情愫》

双人赛银奖

洋洋、西子
《秦时明月之雪离殇》

双人赛铜奖

晓梦斋
《古剑奇谭二之旧梦》

最佳表演奖



云南翅膀团——《武装中学生》

最佳视觉效果奖



吉林动画学院幻醒旅团——《爱丽丝疯狂回归》

最佳动作设计奖



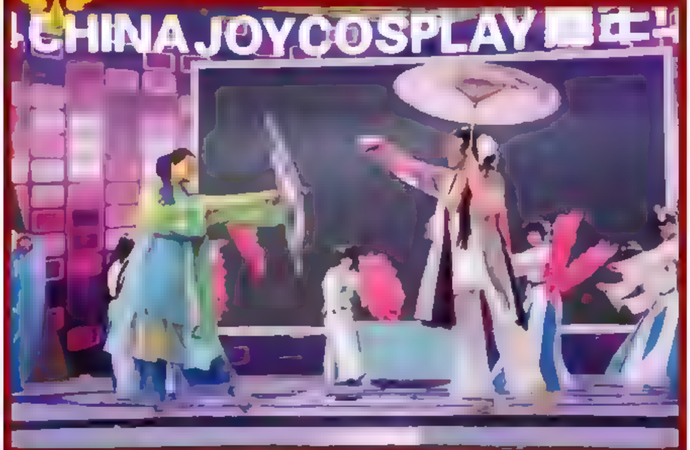
舟山动漫联盟——《剑侠情缘三之决战光明顶》

最佳剧情奖



集英 SeniorClub——《猴魂，最后一话-大结局了还想赚钱就只能开番外了》

中国原创风格奖



异阶魔方——《法·海》

评委会特别奖

聚义堂——《新水浒演义·女体》九纹龙



ChinaJoy Cosplay 嘉年华已伴随我们走过了 12 个年头，ChinaJoy 成长了许多也领悟了许多，在不久的将来，必会给我们带来更多的惊喜与感动。ChinaJoy Cosplay 嘉年华也将开启全新的篇章，仿佛一颗愈发闪耀的行星迈入了新生的轨道，2015 ChinaJoy&Sogou 壁纸合作推出的 CoverCoser 封面大赛将于明年 1 月份正式奏响新的战歌，相信全国各地的选手们已经处在积极备战的状态之中。而万众期待的 ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国大赛也即将启动 2015 全国分赛区承办招募计划，明年的赛区规划相信很快就会展现在大家面前，我们期待 2015 年的 ChinaJoy Cosplay 嘉年华有更多新鲜强力的血液加入到其中，让我们比赛场上见！

李易峰代言
解谜欢瑞游戏公布手游巨制《盗墓笔记》

8月2日上午，欢瑞游戏在上海举行了《盗墓笔记》"S"主题产品发布会，原著作者南派三叔出席发布会，并就《盗墓笔记》影视和游戏与粉丝进行了交流和互动。会上，欢瑞游戏正式宣布《盗墓笔记》电视剧"吴邪"扮演者李易峰将成为欢瑞游戏《盗墓笔记》手游产品的形象代言人。



李易峰代言欢瑞游戏首款融合手游巨制《盗墓笔记》


《盗墓笔记》手游产品形象代言人李易峰

Super Salution & Secret 超级的敬意和超级的解谜



《盗墓笔记》发布会现场

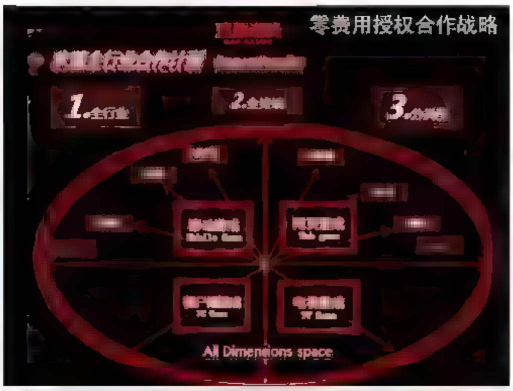
《盗墓笔记》"S"主题发布会，现场布置和各环节设计与小说风格高度一致，令所有到场观众迅速融入小说意境之中。"神秘嘉宾"南派三叔从"青铜门"走进现场后，与《盗墓笔记》粉丝分享了小说中的未解之谜。

三叔介绍称，小说中的未解之谜及故事副线情节将会在手游中进行揭秘。

Super Star 超级明星

在发布会第二个"S"主题的"超级明星"的环节中，国民偶像同时也是《盗墓笔记》超级季播剧"吴邪"的扮演者李易峰出席发布会，由南派三叔授与信函，正式成为欢瑞游戏《盗墓笔记》手游产品的形象代言人。

之后，拥有超高人气，现居百度明星搜索总榜第一位的李易峰与南派三叔共同发布了《盗墓笔记》影、视、游一体官网"粉乐方"的正式上线，并在现场与粉丝进行了游戏互动，引爆全场。

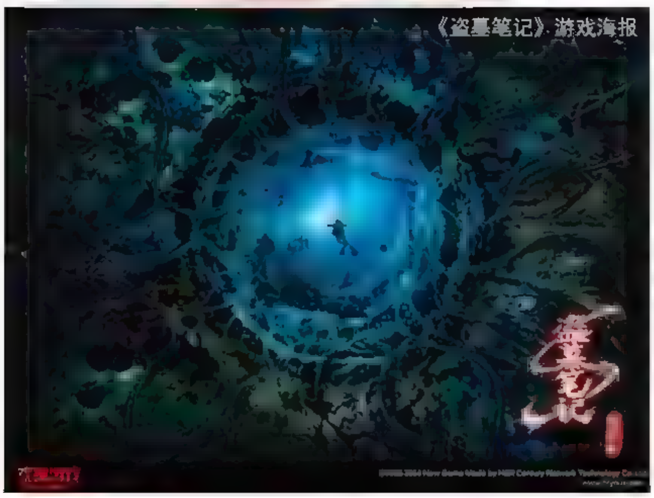


零费用授权合作战略

Super Share（超级优厚资源分享）欢瑞公布"0版权金"授权 天下有了免费的IP

影视与游戏的联动效应，从欢瑞世纪出品的热播剧《古剑奇谭》即可见一斑。影视剧的热播为该IP的用户关注度带来几何倍数的增长。对此，在发布会的第三个"S"主题环节中，欢瑞游戏副总裁陆凌青先生上台发布了"欢瑞游戏IP3.0计划"和"欢瑞游戏全行业合作计划"。即以IP为核心，充分利用欢瑞影游优势发布了全行业（端游、页游、手游、电视游戏）IP授权合作计划。陆凌青先生介绍说，欢瑞将拿出优势影视IP进行分类型授权，不仅将在IP上会进行"0费用"授权计划，还将从影视传播、明星代言等方面给予各合作厂商最大力的支持。

发布会上正式公布了目前欢瑞游戏"0费用授权"的各IP，包括被誉为后金庸时代武侠圣典的《昆仑》、《沧海》，被称为女版诛仙的《天机》，还有包涵《新蜀山》、《天子传说》、《楼兰》这样的超潜力IP资源。陆凌青先生认为，IP可为电影、电视、游戏、音乐、动漫、文学、周边创意等其他娱乐产品提供创意版权，并为传统娱乐产业提供受众，同时在各模块之间形成互联，快速完成原始用户的积累及影响，最终融合呈现多维度、立体式的交互。


《盗墓笔记》游戏海报

Super Game（超级游戏）

发布会最压轴的环节，欢瑞游戏公布了《盗墓笔记》首个游戏实景录制的宣传视频。视频中真实还原了《盗墓笔记》首部"七星鲁王宫"中的很多标志性场景。包涵暗河，水晶棺，积尸地，尸鳖王，鲁王宫中的血尸梦等，播放过程中将探险的惊悚表现的淋漓尽致，引发现场尖叫。

首款全民娱乐性手游《盗墓笔记》融合了冒险、动作、射击、解迷、收集、卡牌等众多玩法，项目特邀好莱坞美术团队加盟指导，引入Inferno*特效合成系统，通过其丰富的游戏内容以及身临其境的画面表现，还原一个三叔眼中的《盗墓笔记》。

产品将与《盗墓笔记》超级季播剧同时上市。

游道易：海外精品本地化 打造手游明星梦工厂





2014年8月2日，正值游戏盛会ChinaJoy召开之际，游道易在上海举办了以“手游明星梦工厂”为主题的精品游戏发布会，携《怪兽合唱团》、《地狱之门》、《一起割绳子2》等高品质手游集体亮相。同时，开发商Zeptolab CEO亲临现场，授权游道易为《割绳子》全线产品中韩独家代理发行商。会上，游道易以自身的产品实例阐述了“轻度手游社交化，重度手游大众化”的发行思路。

社交化　提升轻度手游生命力

《怪兽合唱团》与《一起割绳子2》是此次游道易重点推荐精品。《怪兽合唱团》是加拿大老牌开发商Big Blue Bubble开发的音乐类模拟经营游戏，游戏中融合了大量音乐元素。《一起割绳子2》则是割绳子系列的第五款作品。两款游戏都是当前在全球范围内非常火爆的轻度休闲手游。凭借对国内手游市场的了解和分析，游道易在两款产品中都植入了KTplay游戏社交平台，将游戏进行了深度社交化开发。经过社交化改进后，《怪兽合唱团》平均次日留存基本达到50%，七日留存更是超过20%。



同时，游道易与KakaoTalk达成深度合作，利用KaKao的用户关系链，让用户在《一起割绳子2》韩国版中能看到KaKao好友的游戏排名，双方也可以分享自己战绩，还可互赠道具。









大众化　降低重度手游门槛

此次手游明星梦工厂新增成员里，《地狱之门》备受关注。作为麻辣马工作室开发的3D手游大作，它集卡牌、即时战略、角色扮演于一身，拥有当前国内手游最具体验感的战斗玩法，是典型的重度手游产品。

游道易对该产品本地化开发中，加入了翻牌小游戏等趣味玩法，让产品的休闲性得到大幅提升，使得产品更具大众化特质。《地狱之门》在6月底上线后，迅速进入APP Store免费排行榜前十，并多次获得苹果官方推荐，其受欢迎程度可见一斑。

本地化　深度定制明星游戏

游道易一直坚持”本土化“战略，针对不同国情定制产品。

轻度游戏社交化，改变了以往手游玩家之间封闭隔绝的状态，也丰富了开发商游戏内运营的方式，让玩家得到更好游戏体验。游道易在面向国内发行的轻度手游中植入KTplay社区，在韩国版产品中与KakaoTalk深度合作，皆源于此。同时，社交化也被开发商证明是解决“轻度手游生命周期短“切实可行的解决办法。

而”重度手游大众化“则是更符合当前国内主流玩家的游戏习惯和需求。另一方面，大众化一定程度上也规避了智能终端性能上的参差不齐造成的体验差异，也使得中低端智能手机用户，可以玩到优质的重度手游。

不管是休闲游戏社交化，还是重度游戏大众化的方向，游道易始终本着“用户需求”导向，以满足用户为最根本出发点，力争开发出更多更好手游明星产品。

差异化　整合一体发行更具实力

游道易并非传统意义上的发行商，与国内传统的手游发行商截然不同，因为他们可以取得游戏的源代码，与游戏开发商共同开发和策划游戏。随着手机游戏市场越来越扁平化，全球化的垂直一体游戏整合模式无疑将取代当前的分散合作，成为手游发行领域未来的主流发展方向。

而游道易既是发行商，又肩负开发商职能，是国内少有的整合一体发行商。这就决定了游道易未来不论是涉及国内代理发行业务，还是全球化发行扩张，都具备足够的实力和技术基础。

2014 EVE 晨曦舰长见面会

敌我舰长大集合！

8月3日，也就是China Joy最后一天，一年一度中国EVE玩家最大的线下见面会在上海举行。本次见面会由开发商冰岛CCP与运营商世界天成共同承办。

初到会场，众舰长第一要务便是前去签到并领取EVE定制礼包，随后在ShowGirl的带领下，舰长们来带EVE的星图前，将带有自己标牌的旗帜插在所属领域之上，宣布主权！有没有一点为国争光的自豪感？

会议开始后，首先由世纪天成方给大家介绍本年度EVE重大事件，以及各种绝密数据。率先出场的果然是名闻遐迩的49会战，2014年3月25日，是EVE最值得被记录的一天，在星系49-U6U（故称之为49·会战）超过2500名舰长参与到了一场史无前例的大决战当中。交战双方——3P联军、南北联军以及各个雇佣兵组织，派出了全部家底，所有超级旗舰，泰坦，统统梭哈，参加到这场国运豪赌当中。据不完全统计，本次会战的损失已经超过之前欧服的B-R会战。因为本次会战正值EVE版本升级前的最后一天（决战时的版本为《EVE：奥德赛》，3月26日开始更新的版本为《EVE：绝地反击》）故又被EVE玩家们成为“奥德赛黄昏”会战，现场同样也有许许多多参加过会战的舰长到场。会上，官方统计了会战的各种数据，包括伤亡、经济损失、势力分布变化等，为所有舰长提供了非常直观详细的信息情报。

再之后便是由冰岛CCP方为大家介绍今后EVE的发展前景，以及即将带来的更新变化。值得一提的是，现场发生了很多有趣的小插曲。例如有舰长将自己带来所属的团标插在演讲台上，宣布主权占领——之后便被不忿所为的敌对舰长轰打下台。还有基情勃勃的哲学舰长给主持人投掷道具“肥皂”，嗯你懂的。

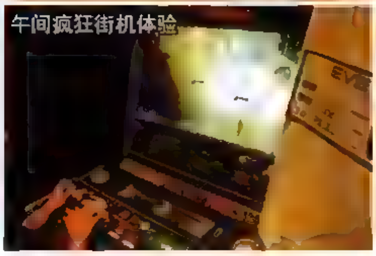

插旗宣布主权


还未开始已经人头攒动


我宣布：会场已经被我承包了


主持人和舰长们打成一片


世纪天成官方介绍各种数据


午间疯狂街机体验


EVR全息眼镜平台

在午饭时间，舰长纷纷前往四大种族代表处盖上种族所属印章。这次会议官方还特地带来了由CCP公司研发的第一人称太空射击游戏《EVR》供大家午间体验。它是通过Oculus VR眼镜平台给玩家带来一个完全真实的太空战斗机驾驶体验。隔壁展览厅的EVE疯狂街机也给玩家带来了一个超高难度的挑战，在下午的会议上，将对街机分数排名前三的玩家进行颁奖。在午休结束后，下午的会议开始了。即将代表国服与欧服王者决战冰岛的本届盟赛冠军COA将亲临见面会现场，接受冠军加冕并给众位舰长分享夺冠的心得。接下来便是精彩激情的抽奖和拍卖环节，奖品有华硕提供的圣骑士760、750显卡，以及众多EVE特制的卫衣等。拍卖会更是有着EVE限量的舰船模型和带有EVE特大礼包的高配主机一台，总之现场就是一片土豪的海洋。

所有环节结束，舰长们也纷纷准备迁跃离场。在晚上，还有各大势力自行组织的线下聚会活动，想必又是一番纷繁热闹的景象。


盟赛冠军高举奖杯


冰岛CCP方为冠军加冕

《街头篮球》2014年总决赛号角高鸣
武汉队异军突起夺得冠军

2014年8月16日，全球参与人数最多的体育竞技游戏比赛，《街头篮球》全国超级联赛总决赛在上海风云电竞馆拉开序幕。总决赛首日是全国八强的争夺，现场玩家一早便聚集在场馆入口，等待换票入场，人头攒动。许多老玩家都称每年总决赛会来现场观看，这是一年一度的竞技盛宴，是最振奋人心的时刻，所有FSER的期待，在这里将感受最顶级的体育竞技游戏比赛，见证奇迹，诞生风云人物。









灯光骤暗，在激光闪烁、阵阵鼓声中，《街头篮球》全国超级联赛总决赛拉开帷幕，场面壮观，气势磅礴，动感音乐，将现场气氛带入高潮。随后，《街头篮球》王信致词，比赛正式开始。舞台上红蓝阵营灯光亮起，超大LED大屏幕放出战队介绍，导师率领他们的战队登场，全场响起了雷鸣般的掌声和欢呼声。

当比赛进行到激烈时刻，红蓝阵营的粉丝在现场不遗余力的为选手加油呐喊，拼命挥舞着手中的加油棒，紧张刺激的心情无以言表，这就是竞技游戏的魅力所在，当蓝色阵营获胜时，现场他们的粉丝欢呼沸腾起来，冲上比赛台互相拥抱庆祝，这是只能在竞技游戏比赛现场才能感受到的，让每一个人热血沸腾。

总决赛第二天，经过红蓝阵营战，八进四车轮战，最后剩下的四支队伍都是势均力敌，总冠军的争夺既残酷又激烈，对战双方都全情投入，认真对待每一场比赛，就算是跟女子战队相遇，也绝不手软，大屏幕上参赛选手大声呐喊，彼此交流战术，相互鼓励，现场观众的心情也跌宕起伏，比赛输赢难料，每一场比赛都可能改变结果，只有坚持信念，奋力拼搏，这就是竞技游戏的魅力。

蓝方导师队与武汉队在总冠军的争夺战是最惊心动魄的时刻，首场武汉队险胜，第二场则分数咬得很紧，平分频频出现，一直处于胶着状态，最后一秒钟武汉队凭借一个神奇的三分球又拿下一场，接下来的这一场比赛更是关键局，对于蓝方导师队来说压力非常大，但是他们比赛经验丰富，仍然镇定应对，比分多次扳平，然而胜利女神眷顾依旧，武汉队仍是在最后一秒进球，简直太不可思议了。皮球进框，比赛结束，玩家观众们为如此精彩的比赛送上了雷鸣般的掌声。







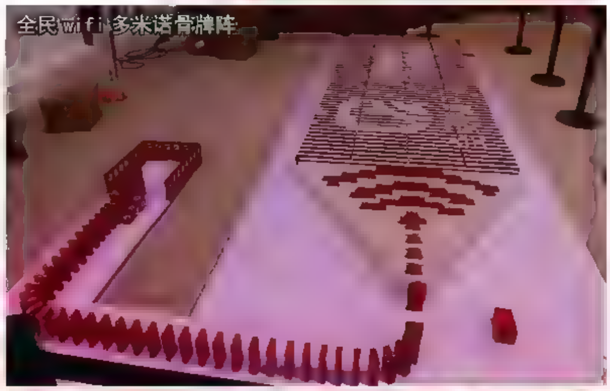
《街头篮球》全国超级联赛总决赛不仅是一场竞技盛宴，期间更穿插了许多精彩有趣的环节，有FSER不远千里来到现场献上热舞，赢得热烈的掌声。在互动活动中，主持人问在场观众玩《街头篮球》已经有多少个年头了？8年、9年的玩家很多，5年以上的玩家占大多数，看来都是超级忠实的FSER，也有许多玩家说自己专程从外地过来，能有这么多忠实的粉丝拥簇，玩家热爱，这不得不说是《街头篮球》凝聚力所在。

腾讯引发平民热潮
全民 wifi ChinaJoy 首发


全民wifi 小机器人即将启动多米诺骨牌

7月31日，中国国际数码互动娱乐展览会正式举行。当天上午，以“全民硬件亮相”为口号的腾讯首款全民智能硬件“全民wifi”发布会正式举行。“腾讯智能硬件布局网络”的征途似乎已经开始。

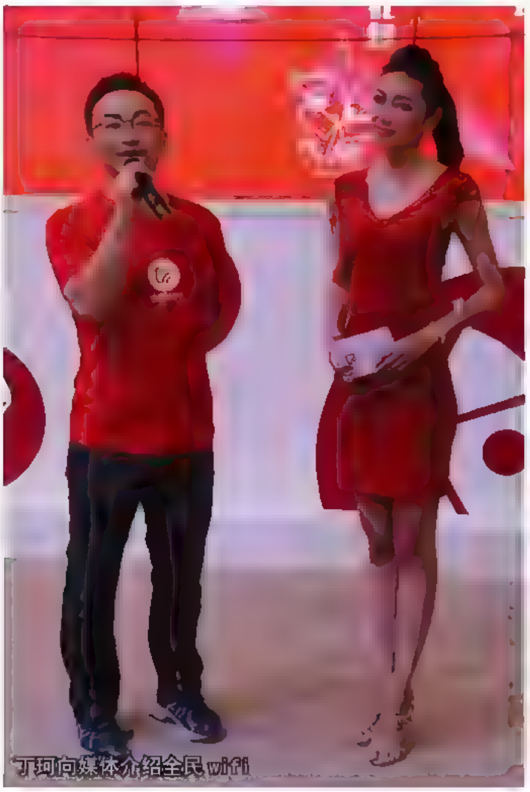
全民wifi 首发现场布置了一片由全民wifi 机器人为始引的多米诺骨牌阵，象征着由全民wifi 引发的腾讯智能硬件网络即将在社会产生巨大的多米诺骨牌效应，这点颇有创意。腾讯副总裁丁珂参与了发布会，并由他启动了全民wifi 的发布按钮。


全民wifi 多米诺骨牌阵


腾讯副总裁丁珂按下发布会启动按钮


showgirl 展示全民wifi

在多米诺骨牌倒下最终立起处于最后的全民wifi 旗帜，一个高达3米的巨大红色机器人也随着幕布的飘落而出现。据主持人介绍，这个机器人来源于“全民wifi，一起High”的产品理念。机身上缓缓立起一名身着红色全民wifi 服装的showgirl，为大家展示手中的全民智能wifi，台下也陆续走上一系列穿着统一并一致持有全民智能wifi 的showgirl，机器人的刚与showgirl 的柔相结合，给与会人士带来了强烈的视觉冲击感。


丁珂向媒体介绍全民wifi

在产品发布阶段，副总裁丁珂介绍，相比市面上已经出现的同类wifi 产品，腾讯全民wifi 的几大核心功能在技术上做到了突破：自驱动快速创建强力信号、扫二维码登陆免密码、wifi 下游戏加速享特权礼包、拦截木马欺诈、防蹭网、接入设备名称型号一目了然。

他同时表示“全民wifi 不仅仅是wifi 硬件，更是用户期待的更多价值体现。这是通过深入考察智能硬件市场、广泛了解用户需求之后形成的对行业趋势前瞻性的思考与选择。”值得一提的是，全民wifi 是由腾讯互联网事业群旗下的安全团队研发出品，是腾讯安全、腾讯游戏两大业务团队战略合作的首款全民级智能硬件，首发版本主要面向手机游戏用户这一市场，旨在为用户提供更为安全的wifi 网络环境及移动游戏加速、上网安全服务。

除了像英雄联盟、剑灵这类大型网络游戏，全民wifi 更是已经对全民飞机大战、全民小镇、节奏大师等腾讯旗下的手游提供特权支持，根据后续发展将进一步增加特权支持内容。如此可见，其他同类wifi 产品是给用户提供了一个分享网络的工具，而全民wifi 在注重分享网络便捷性的基础上，更加偏向于娱乐性，丁珂呼出口号“连接更多，玩得更High”。全民wifi 特意选择在ChinaJoy 进行发布正是为了向广大消费者宣告其强烈的游戏属性。腾讯全民wifi 不仅是腾讯安全和游戏两大平台实力的有力结合，更是预示着将对智能wifi 市场产生革命性的影响。


丁珂答媒体问


举着庆祝全民wifi 发布会顺利召开

腾讯云陈磊：开放腾讯技术 实现游戏的永不掉线



“今天我们的互联网越来越不安全，给用户带来的风险越来越大。这是一个社会问题，也是每一个互联网从业者需要去负社会责任的事情。”

——陈磊

这段话不是高大上会议发言，也不是公关千锤百炼的广告语。这仅仅是 ChinaJoy 2014 游戏展第二天，腾讯云计算公司总裁陈磊在跟小编谈论云技术对游戏行业影响时，发自肺腑的呼声。

随着云技术的不断成熟以及手机游戏的火爆，终于这两者交融出了火花，腾讯云也带着自己的诚意，进入了游戏行业。

腾讯云针对游戏行业推出多种增值服务

一直以来，手游开发商在推送上都会面临很多问题，比如推送速度慢，各类手机安全软件自动杀掉推送进程，各种安卓自制 ROM 屏蔽推送服务等，这些情况导致推送成功率不高等问题。

而腾讯云的“信鸽”服务就可以很好的解决这两个问题，腾讯云的技术团队，通过腾讯做管家软件的相关经验，成功的解决了推送率低的问题。



“信鸽现在同时在线已经超过三千万，每日发送的信息也超过亿次，这个量是非常大的，并且持续了很长时间。相当于同一个时间有三千万的用户在玩通过信鸽做推送的游戏或应用。”陈磊在谈到这个服务的时候，充满了信心。“信鸽是游戏行业使用非常多的增值服务，腾讯云每天要给 600 多个应用做消息推送。”

同时，现在国内的安卓市场环境非常复杂混乱，剽窃、盗版的游戏充斥着市场，甚至还有一些直接在游戏上加壳的情况。针对这类问题，腾讯云在今年 5 月份推出了“应用加固”的服务。“应用加固重点是做两件事：一个是把二进制代码进行加密，大大增加了加壳的难度。第二个是做渠道的监控，会把不同渠道的所有软件做相似性分析，当发现相似度很高的游戏时，就会通知你，这个可能是有问题的。截止到目前为止，已经有超过一千个应用在使用这项服务了。” 陈磊如此介绍。

除此之外，下半年腾讯云还将推出名为“蓝鲸”的运维工具系统，它可以大大降低中小型游戏公司的运维门槛。据了解，这套系统是腾讯互动娱乐长期使用的一套运维工具系统。

“基本上互娱所有的自研游戏都在使用这个。而代理的游戏中，大家熟知的 CF、DNF 等游戏，也都是用这套系统做运维支撑。包括现在，互娱的团队去谈的独代合作，比如说《全民英雄》等等，他们也都在用这套服务。使用过的开发商，都觉得对他们帮助很大。”

相信通过这 3 个增值服务，腾讯云可以帮助游戏开发商完成快速稳定的推送、减少盗版侵权危害以及降低运维服务门槛。

专注于技术领域，本质是增加系统的稳定性

陈磊表示，除了上面介绍的一些增值服务外，腾讯云还有一些更本质的服务。对于游戏行业而言，服务器的稳定性非常重要，特别是在做活动的时候，一般会准备市场费用来推广，此时服务器的稳定性关乎到推广的成败。而他们的团队在这个领域做了很多技术层面的优化，包括在交换机发生故障时候，腾讯云能够双网路自动的切换，包括能够帮助用户去做 IP 地址的漂移，让玩家完全没有感知。



“游戏的技术运营，我觉得在后面这段时间里面会越来越重要。早期，在手游还是比较蓝海的时间段中，可以借助创意、想法获得成功。而现在我们看到的是一个非常红海的竞争格局。各种类型游戏都有很多相似的游戏在不断推出。有一些游戏是通过购买版权 IP 等方式，更加贴近用户。我觉得运营的质量，游戏的稳定性会越来越重要。” 陈磊强调，腾讯云强大的稳定性，可以让中小型游戏公司的产品变得更富有竞争力。

开放腾讯技术成果，减轻中小型开发商压力



纵观国内的基础设施建设，普遍都比较差。而网络游戏恰恰是一个对网络设施要求非常高的行业。如何能够在基础设施水平较低的情况下做到万无一失？陈磊谈了自己的看法：“厂商一般有两种选择，一个是开放商自己在架构上做优化，去做非常强的容错，有很成熟的开发商是可以做到的，但绝大多数的开发商在这个地方很难有这么大的投入。另一种办法就是通过云技术来解决。”

在谈到这个问题的时候，陈磊笑称当年被玩家称为“掉线城与虚弱勇士”的 DNF，服务器问题已经得到了很好的解决。正是因为有了这些宝贵的经验，腾讯互娱才能在这个领域跑得更快。

永不掉线的基因

陈磊说，今年腾讯云有一个核心的目标，所有员工也都在为实现这个目标而在努力，就是让游戏和其他的应用“永不掉线”。这实际上也是腾讯整个集团的一个重要基因。

“这里面有一个小故事。最早的时候，实际上有两个 IM 软件，一个是 PCICQ，一个是 QQ（当年名称为 OICQ），当时 PCICQ 和 QQ 都去电信投标，结果 PCICQ 赢了。之后就把 PCICQ 这个软件交付给了电信，电信当时是互联网最大的入口，你要上网就是去电信。所以是在这个入口上引导用户去用，当时的网民上网可以做的事情非常少，所以即时聊天这个业务早期对于电信发展是有帮助的，网民上网以后至少有事干了，所以用户流量很大，它当时是互联网最大的入口。

陈磊为在场的记者讲述了当年腾讯起家时坚持“永不掉线“的故事，并强调对于用户而言，不掉线的意义和重要性。

游戏推动云技术发展

陈磊认为，游戏的生命周期，相对于其他行业而言比较短。游戏公司去购买大量服务器等固定资产的成本很高，对收入的影响非常大。所以游戏这个行业天生就是适合云服务的。也希望未来通过腾讯云这个平台，把整个腾讯曾经积累的各种各样的技术，开放给腾讯以外的团队去使用。再加上“应用加固”、“信鸽”、“蓝鲸”等增值服务，以及腾讯云分析，最终帮助到包括游戏开发商在内的所有的互联网开发者，都能够做出运营质量很好的、安全性很高的产品。

晨之科CEO朱明专访 我们只做有意义的事



朱明 10年无线互联网从业经验，在电信增值业务（SP）、电视互动游戏，休闲网页游戏领域有着多年经验的连环创业家。熟悉互联网、多媒体、动漫、游戏、无线增值业务等多个领域，对产业结构、政策风险、技术研发、业务流程、市场开拓都有较深了解并熟悉每个流程的运作拥有丰富的实战经验。

2006-2010 创办上海乐纷数码科技有限公司，从事跨媒体数字娱乐业务，首创电视短信互动娱乐直播节目，之后公司业务延伸至webgame及手机游戏等多个领域。

问 简单介绍一下晨之科的定位和特点

答 晨之科定位于游戏技术发行，我们去年的stella系统是一个跨平台引擎，可以把OC转换成安卓的，我们现在在这个技术上做一个技术升级，会推一个新的技术出来，主要是希望用一个现今的技术让用户能够快速地获取我们的游戏，安装简单，下载也方便。对于游戏本身来说，因为像安卓之类的系统，适配问题还是很多的，所以我们更加偏重技术这一方面。



问 能否透露下晨之科下半年的发展规划

答 我们在上半年一直在摸索研究网游发行，应该说已经积累了一些经验，也储备了一些产品，大概在今年下半年，我们计划是发四款网游，差不多30款国外优秀的单机。像之前提到的技术原因，同时我们一直以来的成绩，所以在引进国外游戏这点上，我们会坚持去做。不管海外的这些游戏存在哪些瑕疵，我们都希望通过将其本地化地引进，让大家可以玩到这些正版优秀的游戏，我觉得这件事做得还是有意义的。



问 现今市场游戏影视相结合或再创作的产品越来越多，对此朱总有什么看法

答 我们也在和这些电影、媒体行业的人接触，包括电影、电视剧和动漫等，我觉得这是一个趋势吧。都属于娱乐行业嘛，都旨在制造娱乐产品。对电视、电影来说，他们起到的热点效应也许就只有一天两天，一个礼拜一个月，而对于游戏来说，他的生命周期就要更长一些。对于这种多频互动的产品应该已经有许多的成功案例了吧，包括一些真人秀节目，我觉得这应该是一个趋势吧，作为文化产品的衍生物，这应该属于一个必然的结果，必定会越来越多。我们也会积极地和电影电视的发行、制作进行沟通，看看有没有可能进行在游戏和影视相结合方面的尝试。我们已经有在接触一些很大的机构。大概年底吧，如果我们成功合作的话，年底就会有动作。

问 《电脑游戏攻略》有不少希望进入游戏行业的学生读者，作为业内资深人士，朱总有什么对他们的建议呢

答 我觉得游戏行业其实一直都是蛮新的，国内也没有一个专业的机构组织来培养这样的人才，其实在十几年前端游最火的时候，就有一些这样的游戏学校，但是都办得不专业，然后又主要是以营利为目的，学生在这里也学不到什么东西。对于想从事游戏行业的人来说，首先你要热爱这个游戏，但是不是沉迷的那种，他要能够很好地控制自己。因为游戏应该是一个很中和的产品、产业，而不是一种纯粹的娱乐，里面的内容是方方面面的，包括市场啊，包括美术、故事内容，没有故事就没有游戏嘛。其实几乎所有东西都跟知识相关，我觉得对于年轻人来讲，更好地把不管是学习也好，爱好也好，这些知识基础打好，因为今后的工作不管从事哪个行业，都需要扎实的知识储备。我觉得进入游戏行业之前，要想清楚除了喜欢玩游戏以外，还能为游戏行业做什么。在这个行业当中找到成就感，找到归属感，那么不管在游戏行业从事什么工作，就一定能取得非凡的收获。

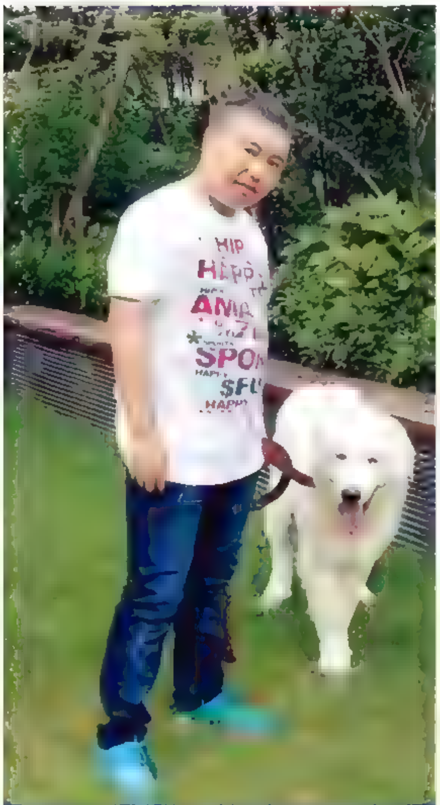
问 可以给我们介绍一下“魔方游戏基金”么

答 魔方游戏基金是我们在上个月正式成立的，主要是和上海联创、上海海通一起出资做的这个事情，主要的LP是上海联创和上海海通。魔方游戏基金总的规模第一期有两个亿的人民币。我们主要是投资那些早中期的游戏团队，本身我们是做发行，而且有一些技术的优势，那么我们可以帮助早期的创业者，那些热爱游戏想进入游戏行业的创业者。除了给他们资本以外，还能给他们经验以及市场的一些引导，在创业的过程中也可以帮助他们，使他们少犯一些错误。尤其是我们还有一个投后管理，新兴团队可能人手不足，在财务、行政方面比较欠缺，这些我们都可以给到他们支持。而且魔方游戏基金相对于其他基金最大的优势在于，一个是快速，一个是专业。同时联创、海通本身就是非常大的机构，他们也是为了支持中国手游行业的发展，成立了这个早期基金，这么一个孵化阶段，度过A轮、B轮甚至是最后的并购、上市，他们都能够完成这么一系列的工作。这是其他基金没有的，像联创、海通这么大的机构专门做一个早期基金，我想在国内也是第一家。



专访巨人网络副总裁 彭程
各个阶层玩家都能找到被需要感觉的游戏

择天記



2010年加入巨人网络，任副总裁，管理《征途》系列等产品与策划研究院。从最高在线70万人的休闲游戏《泡泡堂》到中国市场最赚钱的《传奇》和《征途》两款MMO游戏，年仅28岁的彭程被业内人士称为“最富传奇色彩的游戏人”

问 巨人网络这次联手腾讯文学，打造“IP全版权计划”的契机是什么？

答 因为巨人网络和腾讯文学都非常重视国内的IP生态圈，腾讯文学前不久推出了“一人一千万”的“明星IP全版权计划”全力扶植优秀的原创作家，这和巨人网络对于国内IP的态度不谋而合。今年，巨人网络在手游领域就发起过“反盗版联盟”，这也是对IP产业重视的体现。

而双方联手的契机，正是《择天记》这本书，早先猫腻就和巨人网络有过接触，那时候巨人网络就得到了《择天记》的小说大纲，我们对这本小说展现的世界观非常感兴趣，恰巧猫腻在那时也正在寻找优秀的游戏厂商，想要将《择天记》改编成玄幻类的端游——天雷勾动地火（笑），我们立刻就秘密签约，聘请猫腻担任了游戏的联席设计师。随后就抽调了精英团队打造这款游戏。

问 为什么会选择《择天记》这样一款只有小说大纲的文学作品，改编成网游？

答 现在，国内的小说IP改编可谓“急功近利”，很多公司看到一本小说人气火爆，就立刻买下IP，随后将一款未完善的作品改成IP的品牌就上市推出。这种模式，应该是圈内潜规则中默认最稳妥最赚钱的方法。

所以，我相信很多人要问“巨人网络为什么要选择一本只有大纲的小说来制作游戏？”“为什么要一本刚刚在连载，还没有足够人气的小说？”这首先是我们对猫腻能力的肯定，其次也是我们尝试“四方平行共建模式”的试点。

我们要的并不只是单纯地将小说粉丝转换为玩家，而是将小说读者和游戏玩家共同拉入《择天记》这个世界中，和猫腻还有巨人网络共建择天记世界。

问 能否详细地介绍一下刚刚在发布会上披露的“书游同步”？此模式的核心是什么？

答 “书游同步”模式听上去或许会有些不明白，但是一解释之后就非常简单了。

书游同步——指的就是，小说作者猫腻、游戏开发商巨人网络、小说读者和游戏玩家，这四个群体一起平行同步共建，小说中的连载章节将和游戏的内容达成平行互动的关系，小说章节将会完全重现在游戏中，玩家可以切身体验到主角经历过的离奇冒险、浩大战争和紫禁之巅版的巅峰对决。当小说进行到一个重要情节时，游戏中就会出现相应的世界时间、全民投票或是限定副本，当一定时间内玩家们做出相应的“全民选择”之后，猫腻将会根据玩家的选择来继续接下去的情节，而游戏随后的内容自然也会根据小说情节的发展做相应的改编。真正达成了“书游同步”。

问 是否能介绍一下《择天记》的核心玩法有哪些？定位的受众玩家是哪个群体？

答 《择天记》定位的受众玩家是喜欢中国风玄幻类题材的小说粉丝和更喜欢轻松休闲类网游的玩家。

核心玩法方面：第一就是完美的重现小说的所有世界，让读者和玩家可以身临其境地在游戏体会到主角传奇的一生，同时先前提到过的“书游同步”也将是我们的首要目标，让每个读者和玩家一同推进小说和游戏的进展，每个人都是小说的主人公，游戏的主策划，共建《择天记》的世界。

第二我们在PVE和PVP系统上都下足了功夫，PVE系统主要来再现小说中每个经典的情节，PVP系统则用来当玩家们对《择天记》今后发展的方向产生分歧的时候，用“世界事件”来让不同的阵营使自己的意愿最终实现，在这个过程中我们设计了很多办法来解决这个纷争，玩家可以通过谋略说服对方，也可以通过武力征服对方。





问 从前面的访谈中了解到，巨人网络已经做好了《择天记》长久的规划与布局，能否在此向玩家提前透露一下？

答 先前发布会上提到过，《择天记》作为“IP全版权计划”的产品，已经决定了今后将改变成同名的动漫、影视作品，同时其余可涉及的IP领域也在规划中。



同名游戏方面，我们将会根据小说的连载一步步地将《择天记》完全展现给每一个人，在这个世界里的每一名玩家和读者，都有机会成为和主人公比肩的重要任务，在游戏和小说中名留青史。



每月动向

整装待发重新上阵的大肥羊

15 年前如果你是小学生，那么 15 年后的今天你应该已经大学毕业开始工作。



15 年前如果你是中学生，那么 15 年后的今天你应该已经步入而立之年。

15 年前如果你是大学生，那么 15 年后的今天你应该已经成家立业。

15 年前如果你已工作，那么 15 年后的今天你应该已经……

有幸 15 年前能够把自己爱好的当成一份事业，陪伴着电攻一起成长和发展，一起见证中国游戏产业从单机——端游——页游——手游的发展历程，其中有快乐、有收获也有失落。不管怎么说能够陪伴一本杂志 15 年，从无到有，从弱到强，不管未来如何，这一切已经足够。离开的小编都有各自的机遇和发展，而留守的我们，以永不停刊作为我们的承诺，而为了这个承诺，我们将加倍努力和拼搏。最后，感谢所有曾经一起战斗过的小伙伴们，电攻大家庭，欢迎你们常回家看看。

公羊

这个月真是把公羊忙的焦头烂额七荤八素虎落平阳光灿烂，因为 CJ 的原因杂志工作开始的比往常晚好几天，于是本羊就各种赶各种拼废寝忘食宵衣旰食日理万机啊，之后周末又要去做一个采访，本羊前行的脚步从来没有停下过（深沉脸）。不过忙虽忙，倒是感觉蛮充实的，再加上配了台新电脑，那台小霸王终于可以荣誉退休，成为我的硬盘机了！这台电脑可是我花了无数个不眠的夜晚精心配制而成，外星人见了都得纳头便拜，朗声喊一句：大哥！现在想玩啥玩啥，想开啥效果开啥效果，一口气玩俩游戏，气也不喘了脸也不红了，连 CPU 都不烫了（姚明脸）！



小 i：论 CJ 恐惧症是如何炼成的

CJ 这样东西对你而言意味着什么？在一些人的眼中是无数美女扎堆，新游热门游戏免费玩；在另一些人眼中是堪比奥运会、世博会的人山人海，但是只要你熬过了这茫茫人群的考验，就有一堆美女在馆子里手捧各种周边等着你；而在小 i 这样的新闻工作者（就算只是临时的）眼中，可真是堪比灾难性的存在。

亲，今年 CJ 你去了吗？展会入口免费拿的展会日报你捡便宜了吗？有木有在上面找到电攻编辑部里众小编的名字呢？是的，自打去年起，咱电攻已经连续两年承办了这个为众玩家免费服务的光荣又艰巨的任务。（i 酱要让全宇宙知道，这个展会日报被咱家电攻承包了！）在玩家们随手翻阅就弃之如敝履的背后，是整个编辑部的同仁为此白日在人群中挤新闻（你没看错，所有的现场图片都是大家一个人一个人的挤进去然后拍出来的），夜晚顾不上休息熬夜加班甚至通宵达旦赶稿的成果。

于是乎，包括小 i 在内的众多编辑纷纷先后患上了“CJ 恐惧症”，而小 i 的具体症状直接表现为 CJ 后高烧不退，病假一周，推进医院打数日点滴仍未痊愈。无奈拖着个半死不活的病快快的身子，还心心念念着九月份杂志的截稿日就在眼下。又于是乎，小 i 又创造了个奇迹，在一周的时间内完成往常一个月的工作量！（请叫我奇迹酱谢谢！）

是的，i 酱也被自己吓到了，论超人是如何养成的？且逛 CJ 且珍惜！

千惠：妹子萌萌哒

这个月最大的事情莫过于 CHINA JOY 了，正好在 TERA 展台碰到了做活动的 SNH48，之前某千周围有小伙伴喜欢这个组合，但是名字和脸一直对不上，只叫的出几个名字，这次见识到了 SNH48 饭的阵势也是吃惊了。不过几个姑娘确实蛮讨喜的，某千觉得右图那位姑娘最合胃口，一问是队长莫寒，看来我眼光还是挺准的哈哈哈，希望这个组合能继续好好的发展下去吧。



被老白牢牢吸引也想做个 Cook 的阿庆



最近小编狂补《绝命毒师》，已经看到了第四季，倘若你已看过，那就回想一下老白在某次成功逃脱警方追捕之后给小粉打电话的情景，他一边歇斯底里地咳嗽，一边跟这个年轻人说：“难道有什么改变了吗？”是的，一切都没有改变，老白为实现一个有家室的男人最卑微也最坚实的梦想，已然接受这错综交替的罪与罚，他将它们抱入怀中，是步步紧逼的死亡给了他勇气，令他强大。倘若不是这么一部电视剧，用以审判、惩罚，我们将永远无从知晓一个男人是如何给幸福涂上悲情底色的。说了这么多，其实小编想表达的就是：人家也想做个 Cook！Cook is art！

编辑部黑镜头

今年的 CJ，小编们（公羊不是！）秉持去得早才有福利拿的坚定信念（黑我们？放学别走！），一个个每天都睡得比牛少，起得比鸡早争相赶赴 CJ 战场。不但为读者老爷们收罗了一大票好玩好看的图片、游戏信息，这个月更是为大家带来了一大批可以摸到可以碰到的实体福利！（谜之画外音：奖品还有 30 秒到达战场，还不给我出击！）



特约摄影：小 i

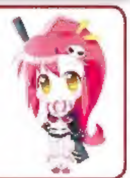
大家有来电攻的展位吗？名人堂碑大家看到了嘛！



特约摄影：小 i

艾玛，肥羊一大早就来了，观众都还没进场呢！太敬业了！

电攻 CJ 特约摄影师小 i 心得：
↑右墙 i 酱在哪里？
圈出寄回编辑部，前十位答对者 i 酱有奖！
←画面光线暖暖哒有木有？
i 酱都被自己的摄影技术感动 CRY 啦！



在 CJ 结束后，小编们拖着疲惫的步伐向着回家方向走去，夕阳下的背影拖曳的格外绵长，在那一刻，似乎连老天也感动得哭了……天上落下瓢泼大雨。所有人顿时抖擞精神撒丫子玩命地往避雨处跑！（这么煽情的时候你破坏个什么气氛啊！）

混沌之理 9 月 10 日正式开玩 少年奖品来一发否？



一如既往，电攻为大家搜罗了非常牛 C 的福利，这次是 2014 新派手游大作《混沌之理》主题的猥琐齐腿公仔（这么说真的会有人要么？）。只要你关注我们的微信服务号：PCGG2013，并且在九月份期间发送：“混沌之理九月正式来临！ + 你的手机号 + 你的联系地址”到微信服务号，就有机会赢得盛大精心提供的猥琐齐腿公仔（你还提）一个，数量有限，先发先得！

游戏地址：hd.sdo.com


可能是我看错了，但是这么堆着怎么看怎么猥琐


编辑部娇羞的阿庆同学充当公仔模特

美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



MR.B

突然在steam上看到firefall了，请问这游戏是可以玩了么？有中文版么？



《firefall》已经在steam上免费（额外的内容需要购买）运营了，无中文版，基本可以直连，但有时需要VPN，根据网络情况而定。另外听说九城会代理，不过具体情况就不得而知了。



王庆

手机获取root权限后需要注意些什么？



其他要注意的没有，但是有一点要特别留神，用业内的话说，就是不要“手贱”，不要“作死”，将系统文件给删了。其他像微博、微信、QQ之类的第三方软件随意处置，系统文件如果自身不太了解的话还是不要轻易触碰的好。我为什么会知道？说出来都是泪。



龙哥

什么时候才有炉石传说安卓版啊啊啊啊苦等！



据官方介绍，安卓版本和iphone版本都已在日程表上，但是现在暴雪主要精力只怕都放在《风暴英雄》和魔兽6.0上了，要想玩到还得再等等。PS：安卓版好歹有个盼头，我大WindowsPhone对于这些早就没有执念了（泪目）。



严肃的脱口秀艺人李儒

我想问一下小编，炉石里20费的那些仆人是怎么回事？



你说的20费的怪物，应该就是熔核巨人这张牌了，当你的英雄每受到1点伤害，使用这张牌就减少1费，基本意思就是如果你只有10点血，那么0费就可以出这张牌了，这牌常见于巨人术士套牌中。



苏昭宇

从08年小学六年级开始，六年了，一直关注着电攻，可以说我对游戏的热爱是电攻赋予的。现在在高中繁忙的学习中依然关注着电攻，望电攻永不停刊，杂志大卖！



非常感谢你对电攻的支持，我们也会一如既往地为大家带来越来越精彩的游戏内容。也希望你在关注电攻的同时，继续完善自身学业素养，健全个人发展，立志成为祖国的高素质高技能人才噢耶！（高中政治学得好）



阿虹一直坚挺

求推荐一款能拖动主流游戏，3000元左右的笔记本。



3000左右元还要拖动主流游戏，这个要求有点勉强。既然如此就上船吧，神船战神K610C-i5 D2，i5-4210M，GT750M 2G独显，15.6英寸，1920×1080分辨率，价格3799元。



千方百计的欺骗

怎么看安卓版的电子杂志？



目前我们的电子杂志只有IOS版本的，安卓版本尚未推出。若是想看到最新一期的杂志，又不方便及时购买，不妨到我们的淘宝店购买，也可以凭借杂志封面的邮发代号到邮局进行订购。



Orange K

淘宝店名是什么啊？



我们的淘宝店名是：电脑游戏攻略杂志，链接是shop33860899.taobao.com，欢迎前往选购心怡刊物。



张阳明睿

ios端有电攻的app吗？



有的，关注电攻微信平台，在每日新闻下面都有app二维码，扫描我们微信二维码即可跳转app下载页面。



BLACK VIKING

使命召唤11看起来好棒，值不值得入手？还有，联想家悦E系列需要换什么硬件才能打泰坦天降？



COD11将于今年11月4日发行，如果你是该系列死忠当然值得入手，正版还有多人网战呢。不知道你说的家悦E具体是什么型号，好多型号早已停产，小编查了一下在售的E系列配置也有点偏低，如果你型号偏老，小编建议你还是重新配一台新机吧，显示器可以用的话就不用更换。



月下泠泠音

最近在玩幻想神域，主拳刃副太刀，这个职业不太热门，求小编提供一下攻略！还有50级装备锻造和秘石镶嵌，拜托了！蟹蟹！



个人建议，拳刃不要配太刀，拳刃的技能出气纹，放莲华，太刀技能完全没存在感，刷图废的一比。若是实在要用，太刀可以撑肉，弥补拳刃的攻击范围，加点走全防御和暴击。玩拳刃走位是关键，清小怪比较短板，但是运用好跳打的话，可以单挑boss无压力的。秘石的话，建议是6%暴+2%闪或HP。



唯心而行

如何将XP升级成WIN7？



由于XP和WIN7并不属于同种操作系统，所以不存在升级关系，你说的应该是重装吧？你可以选择以下几个途径来安装win7：购买系统光盘；从相关网站下载win7镜像程序，然后通过U盘启动或者虚拟光驱读取，便可进行傻瓜式WIN7安装了。安装完毕之后，还需要一道激活程序，至于激活码获取途径，这个视个人情况而定了。



biubiu~

在八月的杂志里还是看到了不少错别字 作为一个看了电攻这么多年的忠实读者 我应该抱着怎样的态度去看待这些错别字呢？是应该认为小编们也蛮辛苦的 就算是错别字但是也能看得懂 算了吧。还是应该觉得电攻一直是我心目中的精品杂志 实在不应该犯这种低级错误 看到错别字我很伤心！望解答



这个是我们工作的疏忽，我们愿意接受批评，在接下来的工作里，我们会加强在这一块内容的校正检验，最大化做到无错字、别字现象。同时也请读者朋友们继续监督，为我们懈驴持鞭！



Ryl_Easy

请问6000左右的笔记本……联想这个牌子有什么比较好的嘛？



推荐联想Y510P-IFI 1080P版，6000元不到一点，i5 4200M+GT 755M 2GB独显，还有4GB独显的型号，价格在6500左右。另外再推荐Y430p，I7-4710M，GTX850M 2G独显，不过分辨率为1366x768，价格为也在6500左右。



金焱辉

上海今天还没收到8月刊



按理说8月刊在八月初就已经上架可以买到了，你是在什么渠道买的呢，如果是书报亭，可能是老板没订货？如果想每月及时无延迟地收看杂志，可以上我们的淘宝店预订：shop33860899.taobao.com，同样也可以收看我们的电子版杂志，免费不减量哦！



吴标成

快上大学了，准备买手提，只有5000块，平时玩lol之类的，买什么手提好？



你平时只玩LOL之类的话，小编推荐东芝L50-AT11S1，i5-4200M、GT 740M，这配置完全够用。再推荐个机械革命MR X3升级版，i7-4702MQ、GTX850M、还有64G SSD用来放系统正好。前者X东售价4259元，省下来的钱还能买个好点的鼠标和键盘呢！后者4999元，正好用完。忘了说了，别光顾着寝室玩游戏，应该多去泡泡妞什么的（大误！是好好学习天天向上）。



腹黑的柏木由纪

最近LOL里的牛头上单很火，小编们能不能介绍一下打法呢？



最近牛头上单十分火热，LPL比赛上也很常见，小编也有尝试打了很多盘。召唤师技能选闪现、传送。出门水晶瓶加红药，1级加W技能，在W对方的同时，可以打出一下平A，这是非常恶心人的消耗方法。第一件装备可以出耀光，然后是补齐三项，还是出肉装得看场上形势。最主要是WQ二连要接的上。有大招和没大招根本就是两个英雄，如果出了耀光接着补肉装第一波团战开大站撸，那酸爽简直不敢信！


可爱Q版天使之恋OL
新版“伴着植树”上线
天使之恋
ONLINE
伴着植树